NINTENDO GAMECUBE

SMASH BROTHERS DX Fighting Masters Guide

大乱闘スマッシュブラザーズDX（デラックス） ファイティングマスターズガイド

ファミ通責任編集



SMASH BROTHERS DX
Fighting Masters Guide



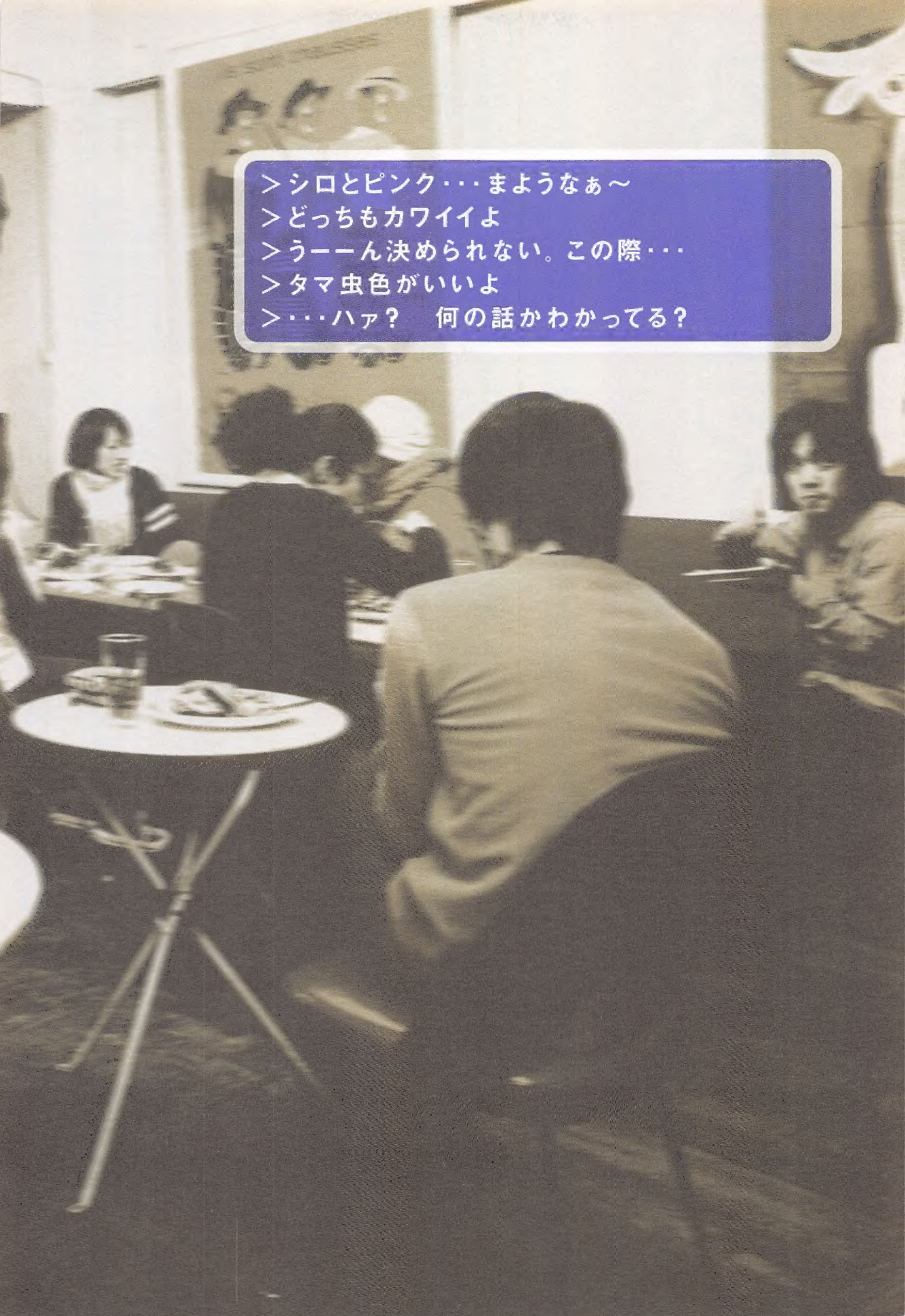
大乱闘スマッシュブラザーズDX(デラックス)
ファイティングマスターズガイド

MARIO / PIKACHU / KOOPA / PEACH / YOSHI / DONKEY KONG / CAPTAIN FALCON / FOX / NESS / ICE CLIMBER / KIRBY / SAMUS / ZELDA / LINK / SHEIK

WRITER:SHUICHI SHIKE / NORIO SAITO / MICHIYUKI MASUDA / MASAO TACHIKAWA /MASAAKI TAMURA / YU ODAKA / YOSHIFUMI KATO / DESIGN: CUE FACTORY / MAP: KENJI SAWA / SHIGETOMO NAKAMA / EDITOER:HARUMI NOMOTO / EDITORIAL DESIGN:KAZUE INABA / EDITOR COOPERATION: SHINGO ISHIDA / TOMOMI SEKI



＞どお？　最近？
＞あぁ～もうすぐコンプリートっすよ！
＞まじで？　ハッヤー！
＞あ、何だったら見に来る？？


＞シロとピンク・・・まようなぁ～
＞どっちもカワイイよ
＞うーーん決められない。この際・・・
＞タマ虫色がいいよ
＞・・・ハァ？　何の話かわかってる？

スマブラDX（デラックス）用語集

本書で使用している用語は『スマブラDX』を理解するための基本要素でもある。これらの用語をしっかり覚え、上級者を目指してがんばろう!

●アイテム
ステージ上に出現する、触ったり拾ったりすることで使える道具。効果によって「打撃系アイテム」や「射撃系アイテム」などいくつかの種類に分けられる。

●アイテム投げ
持っているアイテムを投げること。どうせ捨てるなら投げて相手にぶつけたい。ちなみに「捨てる」のとはちがうことに気づかないと取れないスペシャルボーナスがあったりする。

●アイテムキャッチ
投げつけられたアイテムを受け取り、そのまま自分のものにすること。空中でもできる。リスクは高いがリターンも大きい魅惑のテクニック。

●アピール
いわゆる挑発。アピール中は無防備になるので、状況確認を忘れずに。ちなみにピカチュウとピチューのアピールは、後半部分を移動とジャンプ以外の行動でキャンセル可能。

●歩き・ダッシュ
スティックを左右にゆっくり入力した場合の低速移動が「歩き」で、スティックを左右にすばやく入力した場合の高速移動が「ダッシュ」。どちらがいいかは状況しだい。

●浮かせる
上方向へふっとばすワザを当てて、相手を自分の頭上で無防備な状態にさせること。浮かせられてしまったときは、空中ジャンプや緊急回避でお手玉の魔の手から逃れよう。

●埋まり状態
ドンキーヘッドバットやポケモンの効果で地面に埋められた状態。埋まっている時間はダメージに比例して長くなる。気合のレバガチャでさっさと脱出しないと大変なことになる。

●追い打ち（追撃）
ふっとばしたりダウンさせた相手に、さらに攻撃を加えること。相手が立ち直る前にすばやく追い打ちすると「連続ワザ」になる。対戦で強い人は、例外なく追い打ちがうまい。

●お手玉
空中に浮かせた相手を地面に落とさないように、何度もワザを当てて浮かせつづけること。言葉のひびきは軽いが、やられているほうはシャレにならないダメージを受ける。

●カウンター・カウンターワザ
出しておくと自動的に相手の攻撃を受け止め、反撃してくれる必殺ワザのことを指す。便利なワザにはちがいないが、相手のワザを受け止めないと大きなスキができるという欠点も。やっぱり世のなか甘くない。

●隠し
最初は隠されていて、条件を満たすと出現する要素のこと。出現したものを当てはめて「隠し○○」という。『スマブラDX』の隠し要素が知りたい人は、本書のP412へ急げ!

●ガケ
ステージ左右端にある切り立った場所がガケ。空中のキャラクターがガケのほうを向いて触ると、ガケをつかんでぶらさがることができる。ステージによっては存在しない。

●ガケつかまり
ガケにつかまること。ガケつかまりの判定は結構大きいので、復帰は最後まであきらめないことが大切。これを阻止されるとガッカリ。

●ガケのぼり
ガケつかまりからステージに戻ること。「ガケ上りジャンプ」「ガケ上り攻撃」など戻り方は多彩。

●画面外
ステージの外に広がる、画面には映らないがミスにはならない場所。画面外にいるキャラクターはルーペ状態となり、徐々にダメージを受ける。

●キャンセル・着地キャンセル
特定の操作によって、行動やワザが終わる際のアニメーションを表示させないこと、あるいは行動そのものを中断すること。空中攻撃を出したまま着地した場合に生じる行動不能時間を短縮することを、特に「着地キャンセル」と呼ぶ。

●緊急回避
一瞬無敵になり、すべての攻撃を避ける回避方法。その場、前方、後方、空中の4種類がある。シールドを消耗しないが終わり際にはスキがある。

●空中ジャンプ
ジャンプしたりふっとばされて空中にいるときにもう一度ジャンプすること。ジャンプした数を指して「○段ジャンプ」と使われることが多い。

●空中攻撃・空中ワザ
空中で出すAボタンの攻撃。Aボタンのみのニュートラル攻撃と、上下および前後で5種類のワザがある。

●空中浮遊
空中で同じ高さに一定時間浮かんでいられる能力のこと。これを持つピーチは横方向へのふっとばしにめっぽう強い。ちょっとズルイ気もするけど、姫だからしょうがない。

●けん制・けん制ワザ
スキのないワザやリーチの長いワザを使って、反撃を受けないように注意しつつ相手の様子をうかがうことを「けん制する」という。そのけん制に適したワザが「けん制ワザ」。

●コイン・フィギュアコイン
対戦ルールをコインバトルにしたときに、ダメージを受けたキャラクターが落とすのがコイン。銅が1枚、銀が5枚、金が10枚として扱われる。フィギュアコインはフィギュポンやコンティニューで使うためのコインで、こちらはひたすらゲームをプレイしていると自動的にもらえる。

●ザコ敵
単に「ザコ」ともいう。クリボー、ノコノコ、パタパタ、ヘイホー、ライクライク、オクタロック、リーデッド、トッピー、ホワイトベアと種類が多い。普段はひたすらやられる運命にあるが、難易度がベリーハードになると触れただけで大ダメージを受ける。あなどりがたいヤツらだ。

●ザコ敵軍団
シンプルと百人組み手で登場するザコ敵。男タイプと女タイプがいる。

●サドンデス
試合終了まで優劣がつかなかったプレイヤーが2人以上いた場合、はじめからダメージ300%の「サドンデス」対戦で決着をつける。時間がたつと触れただけで爆発するボム兵がランダムな位置に降ってくるので、逃げ回ってもいずれ決着はつく。

●三角飛び
壁を蹴ってジャンプできる能力のこと。狭い間隔で左右に壁があれば何度でもできる。普通のジャンプとは別扱いであり、ジャンプ→三角飛び→空中ジャンプとつづけることも可能。

●CPU
シングルな人がお世話になる、コンピュータが自動的に動かしてくれるキャラクターを「CPU」という。ちなみに人間が操作するキャラクターには「HMN」と表示される。

●シールド
LまたはRトリガーで出せる、キャラクターを守るフィールドのこと。トリガーのおし具合で密度を変えたり、スティックで上下左右にシールドの位置をずらしたりできる。

●シールドリフレクト
シールドを利用して飛び道具や投げつけられたアイテムを跳ね返すこと。

●シールドブレイク
シールドが使いすぎによって破壊されること。こうなるとキャラクターは何もできないふらふら状態になる。

●ジャストシールド
飛び道具以外の攻撃を、受ける瞬間にシールドで防御すること。シールドを消耗せずに攻撃を無効化できる。

●場外
画面外のさらに外側。ここへふっとばされると無条件でミスとなる。

●小ジャンプ
ごく短くジャンプの入力をすると出せる、通常よりも低いジャンプのこと。ねらって出せるとあらゆる場面で役立つので、ぜひマスターしよう。

●しりもち落下
一部の必殺ワザや空中緊急回避後の降下中は、左右移動と急降下以外の操作を受けつけなくなる。この状態を「しりもち落下」という。

●スクロール
画面が移動していくこと。キャラクターの動きに合わせて動くのが「スクロール」で、一定の法則で勝手に動いていくのは「強制スクロール」。

●ステージ
対戦の舞台。ステージから落とされたり、場外へふっとばされたキャラクターはミスとなる。

●捨てる
持っているアイテムを捨てること。相手が捨てたアイテムに当たるとダメージを受ける。

●スティック
ゲームキューブ用コントローラのアナログスティック部分を、本書ではスティックと呼ぶ。正式名称は「コントロールスティック」。

●スマブラDX
「大乱闘スマッシュブラザーズ」を略して「スマブラ」。そして「DX」はゲームキューブ用ソフトの証。ただの「スマブラ」といえばニンテンドウ64版のそれを指す。

●スマッシュ投げ
はじき入力でアイテムを投げること。威力と射程がアップする。

●スマッシュ攻撃
スマッシュ攻撃は単に「スマッシュ」といわれることが多く、出す方向によって「上スマ」「横スマ」などと省略されることもある。スマッシュ攻撃をためて強力にすることを「スマッシュホールド」という。

●スキ
対戦においては、自分はなるべくスキを作らないようにして、相手のスキを見逃さずに攻撃を叩き込んでいくことが重要だ。

●ずらし（ずらし入力）
ガードしているかダメージを受けているときに逃げたい方向へコントロールスティックを入力して、キャラクターの位置をずらすこと。防御しているときは「ガードストップずらし」、ダメージを受けているときは「ヒットストップずらし」という。

●すり抜け床
ジャンプや必殺ワザで体ごと上下に抜けられる床のこと。ステージによっては下からのみすり抜けられる床もある。ちなみにキャラクターの手足や武器は普通の床でもすり抜ける。

●対空ワザ
空中から攻撃してくる相手を迎え撃つのに適したワザのこと。たいていのキャラクターは強攻撃上やスマッシュ攻撃上がそれにあたる。強い対空ワザを持っていると相手はジャンプしにくくなるので、自分のペースに持っていきやすくなる。

●倒し（倒し入力）
スティックをいずれかの方向にゆっくり倒すこと。はじき入力よりむしろ、こちらのほうが難しい。

●ダッシュ攻撃
ダッシュ中にAボタンをおすと出せる攻撃。使いやすいワザが多い。

●たまご状態
ヨッシーのたまご生みでたまごにされた状態。時間がたつとからを破って外に出られる。たまごにされた瞬間は左右へ移動できるので、ガケ下に落とされないよう位置をずらそう。

●ダメージ・体力
攻撃を受けると蓄積されていく、キャラクターの寿命のようなもの。ルールによっては「体力」を表わし、その場合は攻撃を受けると減っていく。また攻撃力を表わす単位として「○○ワザのダメージは30%」という具合にも使われる。

●ダメージ床
惑星ブリンスタの酸やボーナスステージ「つきすすめ！」にある針などの、触れるとダメージを受けてふっとばされる地形のこと。

●ため
ワザを出すときにコマンドのボタン部分をおし続けて、威力やふっとばし速度をアップさせること。ためができるワザやアイテムのなかには、ためると性質が変化するものも。

●通常攻撃・通常ワザ
Aボタンとスティックを使って地上で出す攻撃。地上ワザともいう。入力方法によって弱攻撃、強攻撃、スマッシュ攻撃の3種類を使い分けられる。

●つかみ
相手をつかんで動けなくすること。つかみからは打撃と投げにつながる。

●つかみ打撃
相手をつかんだ状態で出せるワザのこと。投げる前に一発でも多く叩き込みたいところ。

●飛び道具
マリオのファイアボールやフォックスのブラスターなど、遠距離から弾を飛ばして攻撃するワザ、もしくはその弾を指す。こればっかり使っていると、対戦相手全員に猛然と襲いかかられること多し。

●投げ
つかんだ相手を投げ捨てること。つかみから投げるまでの一連の動作を「投げ」ということも多い。「アイテム投げ」と混同しないように。

●投げ打撃
直接投げる相手だけでなく周囲の敵にもダメージを与えられる投げのうち、周囲の敵にもダメージを与えられる動作部分を「投げ打撃」と呼ぶ。

●投げ抜け
相手につかまれている状態から、投げられる前にふりほどくこと。レバガチャの早さがものをいう。

●2段振り
一部のキャラクターは打撃アイテムを持ったときに、スマッシュ攻撃横やダッシュ攻撃で一度に2回攻撃できる。これを「2段振り」能力と呼ぶ。この能力を持つC.ファルコンとシークがホームランバットを持ったときのスマッシュ攻撃横は、特に強烈だ。

●ねむり状態
プリンの必殺ワザやポケモンの攻撃で、文字どおりねむってしまった状態。ねている間は何もできず、ダメージを受けるか、時間がたつと起きる。

●はじき（はじき入力）
スティックをいずれかの方向にすばやく倒すこと。普通に操作しているとたいていはじき入力になっている。

●花咲き状態
リップスティックやポケモンの攻撃で、キャラクターの頭に花が咲いている状態。花が取れるまで少しずつダメージを受けつづけるので、レバガチャですばやくはずそう。ちなみに3組のアイスクライマーに花を咲かせ、ドンキーヘッドバットで地面に埋めると、見事なお花畑が完成する。

●ハメ
単純なワザや戦法の繰り返しで大ダメージを与えたり、何度もミスさせること。使われるワザ名から「○○ハメ」と呼ばれる。ハメの定義には諸説あるが、何をしても逃げられないコンボをハメと呼ぶことが多い。

●必殺ワザ
Bボタンで出せるワザ。キャラクターごとに異なる4種類の必殺ワザを持っていて、効果も用途もいろいろ。

●ヒット・ヒット数
攻撃が当たることを「ヒット」、連続ワザとして当てた数を「ヒット数」という。

●復活土台
ミスしたキャラクターが再び登場する際に乗っている台。乗っている限り無敵だが、一定時間で消える。

●復帰
ステージの外や画面外から、ステージに戻ること。ステージに戻りやすい能力やワザを持っていることを「復帰能力が高い」といったりする。

●復帰ワザ
縦または横に大きく移動したり、空中に浮き上がる性質をもつ必殺ワザはステージ復帰に大変便利。ゆえに「復帰ワザ」と呼ばれる。

ふっとび耐性
空中ジャンプ中に限り攻撃を受けてもある程度のふっとばし能力を無視できるという、便利な耐性のこと。この能力を持つのはヨッシーのみ。

ふらふら状態
シールドブレイクしたり一部の必殺ワザを受けることで、キャラクターが赤く点滅しつつふらふらすること。ふらふらしている間はまったく操作できず、かなり危険。時間がたつか、ダメージを受けると回復する。ふらふら状態になっている時間は、ダメージが蓄積されているほど短くなる。また、レバガチャでふらふら状態からの回復を早めることも可能。

フリーズ状態
アイテムおよびポケモンの攻撃や一部の必殺ワザによって凍らされ、巨大な氷に閉じこめられた状態。フリーズ中はまったく動けないため、周りに敵がいるとふくろ叩きにあう。またステージ外で凍らされてしまうと、復帰がとても難しい。必至のレバガチャで回復しよう。

変身(変身系アイテム)
アイテムによってキャラクターの能力が変化すること。取ると変身するアイテムは「変身系アイテム」に分類されるもので、スパイクローク、ウサギずきん、スーパーキノコ、毒キノコ、緑ブロックの5種類がある。毒キノコ以外はプラス能力のアイテムだが、緑ブロックやウサギずきんは自滅につながることもあり、必ずしも強くなるとはいいきれない。

暴発
コマンド入力を失敗して、やるつもりがなかった行動やワザがうっかり出てしまうこと。スキの大きいワザが暴発してしまい、そこをねらわれて撃墜されるのはよくあることだ。なお、確率8分の1で出る強烈なルイージロケットのことも暴発という。

星・手前
画面の上または左右にふっとばされてミスしたときに、画面の奥へ小さくなりながら消えていくことを「星になる」という。逆に画面手前に叩きつけられたときは「手前に落ちる」。

間合い
対象との距離を指す。「相手と間合いをあけて〜」「○○は間合いが近いときに出す」などと使われる。対戦で強くなるためには、自分が使うキャラクターのワザをいちばん活かせる間合いで戦うことが重要。

待ち
特定の行動をするために、同じ場所から動かないこと。例えばガケ際で動かないヨッシーは、たまご生みでガケ下に落とすことをねらって「待ち」をしているワケだ。ハメにつながることが多く嫌われやすいが、『スマブラDX』では待つほうにもリスクがあるので立派な戦法のひとつといえる。

ミス・KO・撃墜
場外に落ちたりふっとばされると「ミス」となり、キャラクターのストックが減ったり得点がマイナスされたりする。反対に相手をミスさせることを「KO」または「撃墜」という。

道連れ
ステージ外で相手に攻撃を当てて復帰をジャマしつついっしょに落ちたり、相手をつかんでステージ外に飛び出してから投げたりと、文字どおり相手を道連れにして自滅すること。道連れにしたほうは最後にワザを当てたぶんのスコアをもらえるので、差し引きゼロなのがニクイ。ドンキーコングの前投げ(リフティング)からの道連れダイブはあまりにも有名。

無敵状態
打撃も投げも一切受けつけない状態のこと。単に「無敵」ともいう。無敵状態になる行動を利用して、相手の攻撃を避けつつ反撃していくのは対戦の基本。ただし、無敵でもステージ外へ落ちるとミスになる。

メテオワザ
空中で当てると相手を下方向に叩きつけるワザ。メテオワザで相手をKOすると、「メテオスマッシュ」というボーナスがもらえる。ただし下以外にふっとばすメテオワザや、ボーナスはもらえないが下に叩きつけるワザもあり、その定義は難しい。また、メテオワザで落とされてから復帰することを「メテオ返し」という。

やくもの
車や酸などの、ステージ特有の仕掛け。「やくもの」を利用して相手をミスさせると上級者っぽい。

リーチ
打撃ワザの射程距離を指す言葉で、ワザ名とあわせて「○○はリーチが長い」「○○はリーチが短いので、接近戦で出そう」などと使われる。

リフレクターブレイク
フォックスまたはファルコのリフレクターで、一発の飛び道具をお互いに跳ね返しつづけると起きる現象。リフレクターブレイクしたキャラクターは、シールドブレイクと同様のふらふら状態になる。チーム制乱闘で味方に後ろから飛び道具を撃ってもらうと、そういう状況になりやすい。

ルーペ状態
画面外にいるキャラクターの位置を示すための虫眼鏡。単にルーペともいう。ルーペ状態のキャラクターは少しずつダメージを受けていくので、理由もなく画面外にいるのやめよう。なおルーペのなかをよく見ると、ちゃんとキャラクターの行動がわかる。

レバガチャ
ゲームセンターのレバーから生まれたゲーム用語で、レバーをすばやく動かしつづけるとガチャガチャ音がするところから「レバガチャ」と呼ばれる。『スマブラDX』では、スティックをいずれかの方向に何度もすばやく入力することを指す。

連打・連打ワザ
ためとは逆に、短い時間でボタンを何度も入力すること。連打によって同じワザを連続で出しつづけられるものを「連打ワザ」という。

連続ワザ・コンボ・連係
相手が受け身を取れないうちに何度も攻撃を当てることを「連続ワザ」または「コンボ」といい、そのときのヒット数とあわせて「10ヒットのコンボ」などと使われる。ひとつのワザで複数回ヒットするものもあるが、普通それ単体では連続ワザとはいわない。「連係」は連続ワザではないが避けられにくいワザの組立を指す。

SMASH BROTHERS DX

Fighting Masters Guide もくじ

本書での各ハード名は以下のように略しています。

GW-ゲーム＆ウォッチ
AC-アーケード
VB-バーチャルボーイ
FC-ファミリーコンピュータ
SFC-スーパーファミリーコンピュータ
FCD-ディスクシステム
GB-ゲームボーイ
GBC-ゲームボーイカラー
GBA-ゲームボーイアドバンス
N64-ニンテンドー64
64DD-NINTENDO64ディスクドライブ
GC-ゲームキューブ

まずはここから!

SYSTEM GUIDE

システムガイド

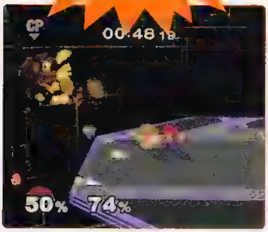
009-030

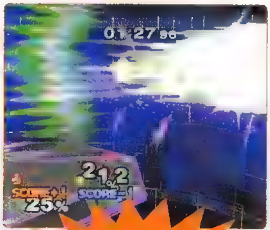


『スマブラDX』ってどんなゲーム？

相手をステージの外へふっとばし、ミスさせることが
いちばんの目的。ふっとばされてもあきらめずに生き残れ！

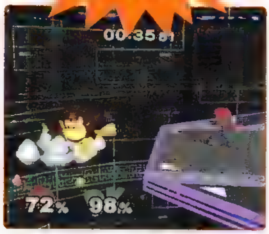
相手を攻撃して
ステージから
ふっとばせ！





ステージから
落とされると
ミスになる！

ふっとばされたら
がんばって
戻れ！



『スマブラDX』にはこんなモードがある！

ひとりゲーム
➡P011

コントローラひとつで遊び尽くせるひとり用のモード。基本的には、個性豊かなCPUを相手にいろいろなステージを戦っていき、最終ステージをクリアするのが目的。そのほかにもクリアタイムなどの記録を競うミニゲームや、トレーニング専用のモードが用意されている。

対戦ゲーム
➡P012

とにかく対戦がしたい！　というアツイ人たちにピッタリのモード。いわゆる普通の対戦である「大乱闘」のほかに、トーナメント戦や、かなり特殊なルールで戦えるモードも用意されている。最大で4人まで同時にプレイ可能。ちなみに人数が集まらないときは、CPUが相手をしてくれるぞ。

フィギュア
➡P013

任天堂のゲームキャラクターたちをかたどったフィギュアを集めて、じっくり見て楽しむためのモード。フィギュアはひとりゲームや対戦ゲームでも手に入ることがある。

オプション
➡P013

ゲーム環境を設定するモード。言語設定はミニゲームに影響（→P339）するので要注意。

データ集
➡P014

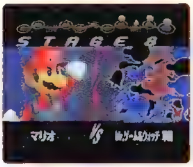
対戦で取ったボーナスや追加された隠し要素などの、各モードのプレイデータが見られるモード。オマケムービーも収録されている。

モード解説❶

ひとりゲーム

レギュラー戦

CPUを相手にステージを勝ち抜いていき、最終ステージをクリアするのが目的。オールスターは隠しモードなので、最初からは遊べない。



◯基本的には1対1だが、相手が巨大化していたり、10人単位の軍団が襲ってきたりもする。

シンプル ➡P238

基本的にはCPUと1対1で、ときには1対多数で戦っていく。クリアまでの時間は短め。

アドベンチャー ➡P250

CPU相手の対戦にアクションゲーム感覚のステージがミックスされた大長編。やりごたえアリ。

オールスター ➡P270

25人のキャラクター全員と戦うモード。ダメージの回復手段が限られていて、難易度は高め。

イベント戦 ➡P272

レベルごとに相手とルールが決められている、ミニゲーム感覚のシチュエーション別対戦集。条件を満たすと選べるレベルが増えていき、最終的には51のレベルが出現する。



◯クリアしたレベルには赤丸のチェックが付く。さりげないシチュエーションの解説にも注目!

競技場

どれもやりごたえ十分な3種類のミニゲームを遊ぶことができる。いつもの対戦とはまたちがう、コンマ1秒単位のギリギリ感を味わえるぞ。



◯新記録を出すためには、キャラクターの能力とワザの性質を覚え、それを活かすことが重要。

ターゲットをこわせ! ➡P310

N64版「スマブラ」でもおなじみのミニゲーム。10個のターゲットを壊すまでのタイムを競う。

ホームランコンテスト ➡P336

サンドバッグくんをひたすら攻撃して台の上からふっとばし、その飛距離を競う。

百人組手 ➡P348

謎のザコ敵軍団を相手に、10人抜きや100人抜きのタイム、3分間の撃墜数などを競う。

トレーニング ➡P030

いわゆる練習モード。スピードやダメージなどの条件を自由に変更できるので、ワザやアイテムについて好きなだけ調べることができる。ステージのギミックを知りたいときにも便利。



◯アイテムも一部のもの以外はすぐに取り出せる。対戦の前に使い方を考えておくといいかも。

モード解説②

対戦ゲーム

大乱闘 ➡P356

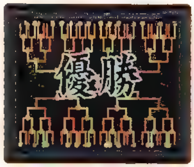
いちばん普通の対戦モード。最大4人が入り乱れて戦う大乱闘のほかに、友だちやCPUと協力して戦うチーム制乱闘もできる。ちなみに1対2や1対3のハンディキャップ戦も可能だ。



➲チーム制との切り替えは画面の左上で行なう。全員同じチームで始めることはできないぞ。

トーナメント乱闘 ➡P358

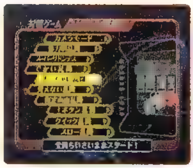
5人以上友だちが集まったときに便利なモード。CPUを含めて最大で64人まで参加できるトーナメント戦のほかに、勝ちぬけや負けぬけのルールでひたすら戦うことも可能。



➲対戦大会に使いたい。ちなみに64人も参加すると、こんなとんでもないトーナメント表になる。

スペシャル乱闘 ➡P360

ダメージ300%でスタートや全員巨大化スタートなどの、特殊なルールで対戦できる。大乱闘モードにもうひとつ固定のルールを追加したもの、と考えればわかりやすい。プレイヤーが変更した設定も同時に使用されるので、「スーパーキノコばかり出現するでかい乱闘」などのオリジナルルールで対戦することもできるぞ。



➲スペシャルルールは全部で10種類。スペシャルルール同士を組み合わせることはできない。



➲カメラモードでは4Pにコントローラをささないと対戦を始めることができないぞ。

ルール変更

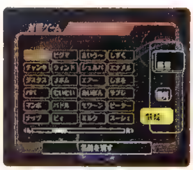
対戦のルールを自由に設定できる。設定したルールは対戦ゲームに含まれるすべてのモードに共通なので、モードを切り替えて遊ぶときは、いちどルールを確認したほうがいい。



➲ルールが変われば戦法も変わる。普通の対戦にあきてきたらいったんルールを変えてみよう。

名前の登録

名前を登録しておくと、キャラクターに自分の名前をつけて遊ぶことができる。対戦ゲームの記録は名前ごとに残るので、友だちと遊び込んで対戦の記録を競ってみよう。

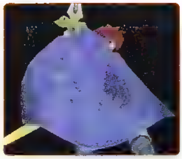


➲最大で120人分の名前を登録できる。おまかせの名前には思わず笑ってしまうものが!

モード解説③ フィギュア

フィギュア名鑑 ➡P383

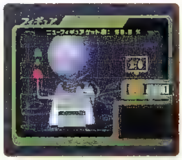
手に入れたフィギュアを1体ずつじっくり見ることができる。コントローラを操作してフィギュアの大きさや角度を変えたり、背景のグラフィックを変えることも可能。



⊙アップで見ると作りの細かさがよくわかる。コスプレするときの参考資料に。

フィギュポン

ほかのモードで手に入るフィギュア用のコインを使って、フィギュアをゲットできる。なお、フィギュポンからは入手できないフィギュア(→P398)もある。



⊙一度に入れるコインを増やすことで、新しいフィギュアが手に入りやすくなる。

ディスプレイ

台の上にフィギュアを並べて一度に見る。ちなみに、Lトリガー、Rトリガー、Yボタンのいずれかをおしながら表示させると、フィギュアの並び方が変わるぞ。

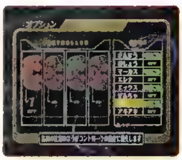


⊙苦労して集めたフィギュアをいっぺんに並べて見ると、喜びもひとしお。

モード解説④ オプション

振動

ゲームプレイ中にコントローラが振動するかどうかを設定する。1P～4Pのコントローラごとに設定できるほか、登録した名前にも個別に設定することができる。コントローラと名前の振動設定が異なっている場合は、名前の設定が優先される。



サウンド

ステレオ／モノラル出力の切り替えと、音楽と効果音の割合を設定できる。

デフリッカー

ONにすると画面がなめらかに、OFFにするとくっきり見える。見やすいほうでプレイしよう。

Language(言語設定)

言葉の表示を日本語、英語のどちらかに設定できる。ちなみに英語設定だと同じキャラクターでも名前が変わるものがいる。

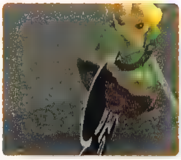
データ消去

いままでに記録されたデータを消去する。大事なデータをうっかり消さないように注意。

モード解説5 # データ集

スナップ写真

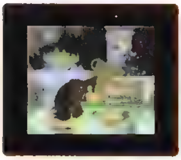
スペシャル乱闘の「カメラモード」で撮った写真を見て楽しめる。メモリーカードが2枚以上あれば、スナップ写真のデータをコピーすることも可能。



友だちとデータを持ち寄って、何の写真かを当てるクイズに使っても楽しい。

ギャラリー

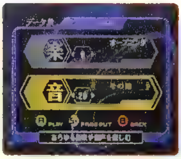
2種類のオマケムービーが見られる。ひとつは各キャラクターのデモシーンで、もうひとつはゲームの遊び方。どちらもオープニングデモとして使われている。



普通には見られないシーン満載。時間がたつのも忘れて見とれてしまうかも。

サウンドテスト

ゲーム中に使われている音楽や音声を自由に聞くことができる。ただしサウンドテストは隠しメニューなので、条件(P→413)を満たすまで出現しない。



トサキント出現時のボイスも好きなだけ聞ける。まさに趣味の世界。

戦いの記録

『スマブラDX』をプレイすることで得られたいろいろな記録を見ることができる。ひとりゲームや対戦ゲームをデータ面から見直すことで、新しい発見があるかもしれない。



データの数だけ思い出がある。たまには過去を振り返ってひたるのもよし。

対戦記

対戦ゲームの記録。キャラクター別データのほかに、登録した名前でのデータも残る。

ボーナス一覧 (ぼーなすいちらん) →P400

ひとりゲームおよび対戦ゲームで取ったことのあるスペシャルボーナスの記録。

カウント集

対戦した回数やプレイ時間などの、電源を入れてからのいろいろな記録。対戦記とあわせて見ると、人気のあるキャラクターや対戦に強いプレイヤーが誰か知ることができる。

お知らせ →P408

フィギュアゲット以外の「お知らせ」に関する記録。隠しキャラクターや隠しステージがいつ登場したか、各モードのクリアをいつ達成したのかがわかる。



実は64種類もあるお知らせ。めずらしいヤツが出たら友だちに自慢しよう!

SYSTEM GUIDE
システムガイド

画面の見方

何気なく飛ばしがちなキャラクターセレクトや試合終了時の画面には、便利な情報がギッシリ詰まっているぞ。見方を覚えてプレイに役立てよう!

キャラクター選択画面

ひとりゲーム

ひとりゲームでの選択画面。チップ、ハンドカーソル、バックアイコン、選択中のキャラクター表示は対戦ゲームでも共通。

ゲームモード
ひとりゲームのうち、現在どのモードを選択中か表示される。

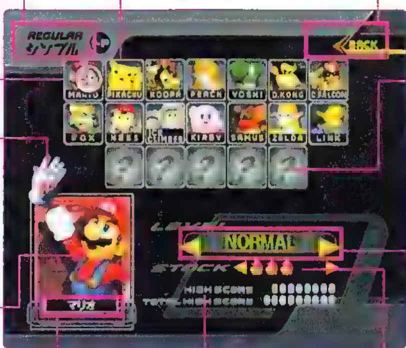
キャラクター
顔や名前の上にチップを置くと、そのキャラクターを選択できる。

バックアイコン
ここにカーソルを合わせてAボタンをおすとひとつ前の画面に戻る。Bボタンをしばらくおしっぱなしにしていても同じ効果がある。

チップ
チップはハンドカーソルでつかみ、使いたいキャラクターの上に置く。

隠しキャラクター
?表示のキャラクターは条件(→P412)を満たすまで選択できない。

ハンドカーソル
スティックで各項目に指先をあわせ、Aボタンで変更・決定する。



難易度
ゲームの難しさ。5段階に設定可能で、ベリーハードがいちばん難しい。

選択中のキャラクター
チップを置いたキャラクター。XまたはYボタンで色を変えられる。

キャラクター名
チップを置いたキャラクターの名前。登録した名前に変更できる。

ハイスコア
上がキャラクター別のスコアで下が全キャラクターの合計スコア。

ストック
残り人数を1〜5人から選べる。オールスターは必ずひとり設定。

対戦ゲーム

対戦ゲームではプレイヤーがルールを設定できるほか、ふっとびやすさのハンデやCPUの強さも設定もできる。





ゲームモード

Aボタンで普通の大乱闘とチーム制大乱闘の切り替えができる。

プレイヤー表示

操作するのが人間であればHMN、コンピュータであればCPU、不参加であればN／Aと表示される。

チームカラー

チーム制大乱闘のときに、所属するチームを表わす。チームカラーによってキャラクターの色も対応するものに自動的に変わる。

対戦ルール

現在のルール。Aボタンで「ルール変更」メニューに移動できる。

ハンディキャップ／CPUレベル設定

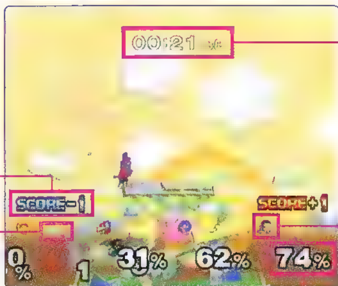
9段階に設定できる。ハンディキャップはふっとびやすさ、CPUレベルはCPUの強さを表わし、数字が大きいほどふっとびにくく、強くなる。

撃墜数

それまでの合計撃墜数。星ひとつがひとり分。

対戦画面

自分と対戦相手の情報やタイム表示など、数は少ないながらも勝つためには見逃せない重要な情報ばかりだ。



スコア変化

撃墜やミス、自滅したときに表示される。撃墜がプラスで、ミスと自滅はマイナス表示。

スコア

スコア表示ありの設定にすると、試合終了時に集計されるスコアを試合中にも見られる。

タイム

現在の残りタイム。タイムを設定していない場合は表示されない。

ストック・メダル数

顔マークはストック制での残り人数を、コインはコイン制での獲得コイン枚数を表わす。

ダメージ・チームカラー

左から1P、2P、3P、4Pの蓄積ダメージ。チーム戦では、キャラクターの顔とマークがチーム色になる。

終了画面

ひとりゲーム

シンプル、アドベンチャー、オールスターでステージクリア時に表示される。スコアかせぎやプレイの分析に役立てよう。

残時間
シンプルとアドベンチャーで得られる、残り時間に応じたボーナス。

ダメージ
ザコ敵も含め相手に与えたダメージに応じて得られるボーナス。

獲得スコア
そのステージで獲得したスコア。マイナスになることもある。



スペシャルボーナス
対戦中の行動に応じて獲得したスペシャルボーナス（→P400）。

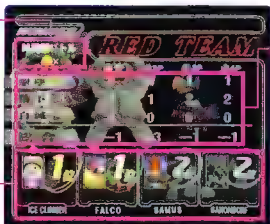
トータルスコア
それまでのステージで獲得したスコアの合計。

入手コイン数
そのステージで獲得したフィギュアコインの枚数。

対戦ゲーム

対戦ゲームの終了時には、対戦中のデータが細かく表示される。それを参考にしてルールに応じた戦い方を工夫しよう。

入手コイン数
その対戦で獲得したフィギュアコインの枚数。



スコア／入手コイン
ルールに応じて、各プレイヤーの撃墜、ミス、自滅数、集めたコイン数、獲得ボーナス点が表示される。

順位
スコアに応じた対戦終了時の順位。優勝数とビリ数は対戦の記録としてデータ集で確認できる。

Aボタンをおす



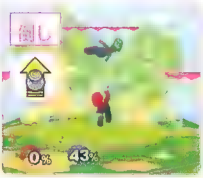
順位
スティックで撃墜、ミス、自滅数の詳細とプレイデータ、獲得したスペシャルボーナスの内訳が見られる。

キャラクターの操作

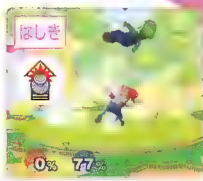
うまくなるには、まずキャラクターの操作方法をしっかり覚えることが大切だ。自分の思いどおりに動かせるようになるまで何度も繰り返し練習しよう！

「倒し入力」と「はじき入力」

「倒し入力」はスティックをゆっくり倒すことで、「はじき入力」はガチャっと音がするぐらい一気に傾けること。ただ横へ動くだけでも倒すかはじくかで移動方法が変わるので、確実に使い分けられるようになろう。



↑例えば上に倒しながらAボタンをおすと強攻撃上が出る。



↑上にはじきながらAボタンをおすとスマッシュ攻撃上だ。

移動に関する操作

ジャンプ　or X or Y



スティックを上にはじくか、XまたはYボタンでジャンプ。空中では1回だけ、カービィとプリンのみ5回までジャンプをすることが可能。



←一瞬だけジャンプを入力すると小ジャンプになる。左が普通のジャンプで右は小ジャンプ。

歩く　地上で



スティックを倒すことで歩き移動になる。スティックの傾け方で約3段階のスピード調節が可能。歩き中は自由にほかのワザを出すことができる。

ダッシュ　地上で



スティックをはじくことで、歩きよりスピードが速いダッシュ移動になる。ダッシュ中にAボタンを押すと、専用のダッシュ攻撃が出せる。

空中横移動　空中で



空中でスティックを倒すと、落ちながら左右に位置をずらすことができる。はじき入力でも倒し入力でも移動するスピードは変わらない。

しゃがむ　地上で



地上でスティックを下に倒すとしゃがむ。地面の上であればはじきでもしゃがむが、すり抜け床の上ではじくと床から降りてしまうことに注意。

降りる　地上で



すり抜け床の上で、スティックを下にはじくと床から降りられる。すり抜けられない床や地面で下にはじいた場合は、しゃがみ動作になる。

急降下　空中で降下中に

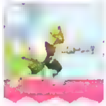


空中で降下中に下へはじくと急降下になり、通常よりも速いスピードで落下できる。なお、ジャンプの上昇中に下へはじいても、何も起こらない。

地上通常ワザ

弱攻撃
地上でA

Aボタンのみで出せるのが弱攻撃。攻撃力はあまりないが、すばやく出せるうえにスキが少ない。Aボタンを連打することで、2〜3発のコンビネーションや連打ワザを出せるキャラクターもいる。

A
弱攻撃1


A
弱攻撃2


A 連打
弱攻撃3


強攻撃
地上で倒し入力+A

地上で倒し入力+Aボタンで強攻撃。上下と横方向の3種類があり、スティックを倒す方向によって使い分けることが可能。右向きのときに左へ倒しながらAボタンをおすと、振り向きながら強攻撃が出る。弱攻撃よりも攻撃力が高めでリーチも長いが、スキも大きくなっている。

+A
強攻撃上


+A
強攻撃下


+A
強攻撃横


スマッシュ攻撃
地上ではじき入力+A

地上ではじき入力+Aボタンで、いちばん強力なスマッシュ攻撃が出る。強攻撃と同じく上下と横方向の3種類を使い分けることが可能。Aボタンをおしつづけるとためることができ、ため時間に応じて攻撃力がアップする。ためられる時間は約2秒で、時間切れでも自動的にワザが出る。

+A
スマッシュ攻撃上


+A
スマッシュ攻撃下


+A
スマッシュ攻撃横


コントロールスティックによる攻撃位置の調整

一部キャラクターの強攻撃横とスマッシュ攻撃横は、スティックを斜め上や斜め下に入れて出すと攻撃位置を上下に少しずらすことができる。うまく攻撃位置を調節できないときは、あらかじめスティックを斜め上(下)へ入れておき、Aボタンをあとからおすようにするといい。

強攻撃横を斜め上下方向へ出すと、真横と比べてリーチは少し短くなるが、地形の傾きに対応しやすいという利点がある。なおキャラクターによっては、斜め上に出すと攻撃力が高く、斜め下に出すと攻撃力が低くなる。



通常
マリオの強攻撃横。与えるダメージは9%で、相手を横方向にふっとばす。



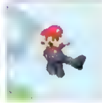
斜め下入力
こちらは斜め下方向への強攻撃横。ダメージは8%で、相手がふっとばない。

空中通常ワザ

空中ワザと着地キャンセル

空中で ◎ + A

空中で出せるワザは右の5種類。スティックははじき入力でもかまわないが、降下中に下へはじくと急降下するので気をつけよう。
空中ワザを出したまま着地したときに生じるスキは、着地寸前でLまたはRトリガーをおすことでキャンセルできる。空中ワザからすばやく次の行動へ移るために、ぜひマスターしておきたい。

A
空中ニュートラル攻撃


↑ + A
空中上攻撃


↓ + A
空中下攻撃


→ + A
空中前攻撃


← + A
空中後ろ攻撃


つかみ・投げ

つかみ

地上で L or R + A または Z



コマンド入力時に相手が近くにいればつかむことができる。つかめる高さは伸ばした腕が目安で、腕と高さのあっていない相手はつかみにくい。

つかみ打撃

つかみ後 A or Z



つかみ中にAまたはZボタンをおすと、相手をつかんだままダメージを与えることができる。さらにここから各種投げを決めることも可能だ。

投げ

つかみ後 ◎ 倒し入力

つかんでいる相手はスティックで上下左右のいずれかへ投げることが可能。なおドンキーコングのリフティング中のみ、スティックだけでなくAまたはZのボタン入力が必要。

↑
上投げ

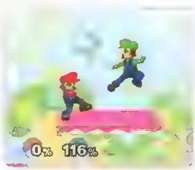

↓
下投げ


→
前投げ


←
後ろ投げ


投げ抜けについて

相手がつかみをふりほどくことを投げ抜けといい、投げ抜けされると間合いが一定距離離れて仕切直しとなる。投げ抜けされるまでの時間は相手のダメージが多いほど長くなり、相手がレバガチャをすると短くなる。相手をつかんだら、ふりほどかれる前に投げてしまおう。



○スティックを上に入れたまつかみをふりほどくと、ジャンプ投げ抜けになる。

必殺ワザ

必殺ワザ

スティック ＋ B

スティックとBボタンの組み合わせで出せる必殺ワザは右の4種類。空中で出すと性質が変わるもの、追加入力が可能なものなど、ワザによっていろいろな特徴がある。

B
必殺ワザ


↑＋B
上必殺ワザ


↓＋B
下必殺ワザ


→＋B
横必殺ワザ


特殊な入力が可能な必殺ワザの例

連打
マリオ／マリオトルネードなど



マリオトルネードはBボタンを連打すると空中に上昇していく。フォックスのブラスターのように、連打によって出しつづけられるワザもある。

ため
ピカチュウ／ロケットずつきなど



ロケットずつきはコマンドのBボタン部分をおしつづけると力をためることが可能で、ためた時間に応じて攻撃力や射程距離が長くなる。

キャンセル
ドンキーコング／ジャイアントパンチなど



パンチをためている間にZボタンやLまたはRトリガーをおすと、ためを中断できる。またスティックの左右で緊急回避しながら中断することも可能。

追加入力
ネス／PKサンダーなど

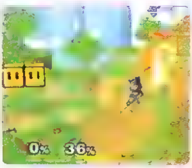


PKサンダーの弾はスティックで飛ぶ方向を操作できる。ピカチュウのでんこうせっかやゼルダのディンの炎も軌道や弾を操作できるタイプの必殺ワザだ。

地形対応ワザとメテオワザ

スマッシュ攻撃下やつかみおよび必殺ワザで、地形の傾きにあわせて自動的にワザの角度が変化するものを「地形対応ワザ」と呼ぶ。

「メテオワザ」は主に空中の相手を下に叩きつけるワザを指す。しかし横にふっとばすワザでメテオスマッシュボーナスが取れたり、下に叩きつけるがメテオスマッシュにならないワザもある。その区別はワザによってまちまちなので、キャラクター別のワザ表を参照してほしい。



◆サムスの強攻撃上は相手を横にふっとばすメテオワザ。

◆坂道に沿って高速移動していくファルコンナックル。



シールド防御と緊急回避

シールドを張る

地上で L or R

地上でLまたはRトリガーを浅くおすと薄いシールドを、深くおすと濃いシールドを張ることができる。どちらのシールドでもほとんどの攻撃をガードすることができるが、細かい点を見ると右表のようなちがいがある。状況に応じて使い分けよう。

シールドの密度によるちがい

	[illegible]	[illegible]
シールドの大きさ	大きい	小さい
時間による消耗	少ない	多い
攻撃による消耗	多い	少ない
攻撃によるのけぞり	大きい	小さい



◆左が薄いシールドで右が濃いシールド。シールドのない部分ではガードできないことに注意。



シールドブレイク

◆シールドは消耗しきると壊れ、壊れたキャラクターはふらふら状態になってしまう。

ジャストシールド

攻撃が当たる直前に L or R



打撃が当たる直前に濃いシールドを張ると、シールドを消耗せずにガードできるうえに、スキをキャンセルしてすぐに動けるようになる。

シールドリフレクト

飛び道具が当たる直前に L or R



飛び道具が当たる直前に濃いシールドを張ると、飛び道具を相手に跳ね返して攻撃できる。ただし跳ね返した飛び道具は威力が半分になる。

緊急回避

シールド中に ◎ はじき



シールド中に下へはじくとその場回避、前(後ろ)へはじくと前方(後方)回避となり、一瞬無敵になってすべての攻撃を避けることが可能。

空中緊急回避

空中で L or R



空中でLまたはRトリガーを深くおすと、空中で緊急回避ができる。トリガーをおす前にスティックを入れておけば、移動しながらの回避も可能。

しりもち落下

空中緊急回避や一部の必殺ワザで空中に飛び上がったあとは、体が点滅しながら落ちていく「しりもち落下」状態になる。しりもち落下になると左右移動および急降下以外の操作ができず、着地にもスキができてしまう。しりもち落下になる行動をするときは、同じ高さの床に降りないようにするなどして、相手にスキをねらわれないように心がけよう。



◆スーパージャンプパンチはしりもち落下ワザ。急降下を使って、少しでもしりもち落下の時間をなくそう。

ガケつかまりとその後の行動

ガケとガケつかまり

ステージ端の切り立った場所がガケ。ガケの方を向いて空中から近づくと、ガケをつかんでぶら下がることができる。ただし空中通常ワザを出している間はつかまることができない。



一度につかまれるのはひとりまで。ちなみにガケにつかまると1秒弱の間無敵になる。

ガケのぼり(右向き時)

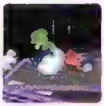
ガケつかまり中に ↑ or →



何もせずにガケをのぼる。なおガケをのぼる動作は、自分のダメージが100%を超えていると極端に遅くなるので覚えておくといいだろう。

移動ガケのぼり

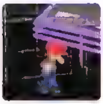
ガケつかまり中に L or R



ガケをのぼってすぐに、地面を転がるようにしてガケから遠ざかる。途中に相手がいてもすり抜けるので、比較的安全なガケのぼり行動といえる。

ガケから落ちる(右向き時)

ガケつかまり中に ↓ or ←



何もせずに落ちる。落ちた後は、空中ジャンプと必殺ワザを出すことができる。ガケのぼりのタイミングをずらすのに有効だが急降下にならないよう注意。

ガケのぼり攻撃

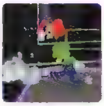
ガケつかまり中に A or B or Z



専用の攻撃を出しながらガケをのぼる。ガケのぼり攻撃はワザの出が非常に早く、相手のダメージが低くてもある程度ふっとばしてくれるので、相手が近いときは便利だ。ただしガードされたときのスキが大きいこと、自分のダメージが100%を超えるとワザが変わり、動作が遅く攻撃範囲も狭くなることには気をつけたい。

ガケのぼりジャンプ

ガケつかまり中に ↑ or X or Y



ガケをのぼってすぐに前方へジャンプする。空中へ逃げるため攻撃を避けやすいのが特徴。ただし、無敵時間が長いわけではないので、過信は禁物。またガケのぼりジャンプ中にワザを出したり、さらに空中ジャンプすることも可能。なおクッパ、フォックス、シーク、ファルコ、ロイはガケのぼりジャンプの落下が早く、空中ワザを出そうとしてもうまくいかないことが多い。

フックショットとグラップリングビーム

リンクのフックショットとサムスのグラップリングビーム(どちらもLorR+AまたはZ)は、空中でガケに向かって出すとガケに刺さり、ぶらさがることができる。ぶらさがり中にAまたはZボタンで体をガケに寄せるジャンプになり、そこからガケにつかまったり、さらに空中ジャンプすることが可能。



フックショットとグラップリングビームは、最大で4人までガケに刺すことができる。

ふっとび後の行動

ふっとばされた後にぼ〜っとしていると、追い打ちでどんどんダメージを増やされてしまう。受け身や起き上がりを覚えてふっとびに強くなれ！

攻撃によるふっとび

攻撃を受けてふっとばされたキャラクターは、少しの間行動不能となる。操作できない時間はダメージに比例して長くなっていく。ふっとびモーションの例には軽いふっとびと重いふっとびがあり、軽いふっとびのときは操作不能時間が短く、重いふっとびのときは操作不能時間が長くなる。ダメージがたまっていたり、攻撃力の高いワザを受けると重いふっとびになりやすい。

軽いふっとび





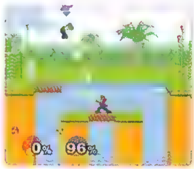
重いふっとび





ふっとび方向のコントロール

スティックを上か横へ入れたまま攻撃を受けると、ふっとばされる方向を上か横にある程度ずらすことができる。また、しゃがみ状態で攻撃を受けるとあまりふっとばされない。



⊕たとえば横が狭いステージなら、わざと上へふっとばされるようにすれば生き残りやすくなる。

ふっとびからのダウン

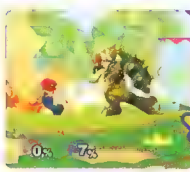
重いふっとびモーションのときに空中で何もしないと、着地と同時にダウンする。ダウン中でも攻撃は受けるので、右ページで紹介している受け身や起き上がりで対処していこう。



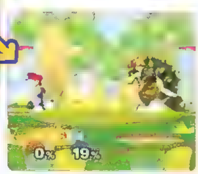
⊕ダウンしていればつかまれずにすむ。しかしそれ以外にいいことはないので、早く起き上がろう。

ヒット・ガードストップずらし

攻撃を受けているときにスティックを入力すると、入力している方向へ少しずつ体をずらすことができる。これは「ヒットストップずらし」というテクニックで、クッパブレスなどの連続してダメージを受けるワザから逃れるために便利だ。ガード中に体をずらすことも可能で、その場合は「ガードストップずらし」という。ちなみにどちらの場合もスティックをはじき入力することで、1回あたりのずらし距離を長くすることができるぞ。



⊕炎で焼かれてもあせらずに左へはじき入力しよう。

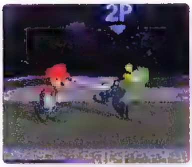


⊕体をずらし、いつもより早く炎の外へ逃げられた。

受け身

地形にぶつかる直前に L or R

重いふっとびのとき、ダウンする前に受け身を取ることですばやく次の行動へ移れる。地面はもちろん天井や壁で受け身を取ることも可能で、またコマンド入力の前にスティックを入れておけば、地面と天井では左右に移動しながら、壁では上下に移動しながら受け身を取ることもできる。受け身を取ると一瞬無敵になるので、相手の追い打ちを防ぐ意味でも受け身はしっかり取っておこう。なお軽いふっとびのときはダウンしないので、受け身を取る必要はないぞ。



受け身入力のタイミング

◆地形にぶつかるまさに直前。緑の光が見えるとダウンしてしまう。

起き上がり

ダウン中に ↑ or ← or → or L or R

ダウン状態から回復するのが起き上がり。スティックを上に入れるかLまたはRトリガーをおすとその場で起き上がり、スティックを左右に入れると、入れた方向に移動しながら起き上がるぞ。起き上がる途中は無敵なので、相手の攻撃を避けながら起き上がるようにすればバッチリ反撃できる。

起き上がり攻撃

ダウン中に A or B or Z

ダウン中にA、B、Zボタンのいずれかをおすと攻撃しながら起き上がることができる。起き上がり攻撃は左右どちらにもワザを出すので、たとえ囲まれていても相手全員をふっとばしながら起き上がることが可能だ。また起き上がり攻撃中は無敵で、相手のワザに攻撃をつぶされることもない。ただし起き上がり攻撃をガードされると、大きなスキができてしまう。近くでシールドを張っている相手が見えたら、攻撃を出さずに起き上がって、逆につかんでやるといい。

起き上がり攻撃は、ダウンした格好がうつぶせかあお向けかによってちがうワザになる。リーチの長さこそ多少ちがうものの、どちらも左右に攻撃してくれるので、あまり気にすることはないぞ。



地上受け身

地面やすり抜け床の上では地上受け身が取れる。スティック入力で左右に移動しながらの受け身も可能だ。



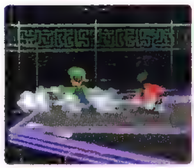
天井受け身

天井にぶつかる前に受け身を取れば、受け身のあとに空中ワザを出したり、空中ジャンプすることが可能だ。

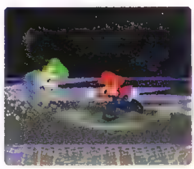


壁受け身

壁で受け身を取るとジャンプする。天井受け身と同じく、その後に空中ワザを出したりジャンプすることもできる。



◆ガケの近くでダウンしたときは、ステージ中央に向かって移動しながら起き上がると安全。



うつぶせからの攻撃

◆たとえばマリオの起き上がり攻撃。うつぶせ状態だと左右にパンチを出しながら起き上がる。



あお向けからの攻撃

◆あおむけ状態だと回転キックで左右を攻撃しながら起き上がる。パンチよりややリーチが長い。

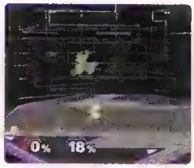
アイテム

ステージ上に出現するアイテムはどれも便利なものばかり。詳細はデータページ(→P366)を見てもらうとして、まず取り方と種類を覚えよう。

アイテムキャッチ

アイテムの近くでⒶ ※空中ではL or R+Ⓐ

自分が地上にいるときはAボタンでアイテムを拾える。歩きながらでも拾えるし、高さがあっていれば空中のアイテムも拾えるぞ。自分が空中にいるときは、LまたはRトリガー+Aボタンで拾う。同時おしに自信がなければ、Zボタンを使おう。

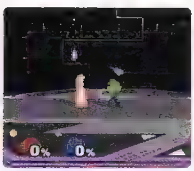


空中避けからのキャッチ

◯空中避けの直後にAボタンを押すと、避けながらキャッチできる。

アイテムの種別

アイテムの種類によっては操作が変わることに気をつけよう。たとえば射撃系アイテムはAボタンの攻撃が地上・空中ともにアイテムによる攻撃となり、打撃系アイテムは弱攻撃、強攻撃横、スマッシュ攻撃横がアイテムによる攻撃となるぞ。投てき系アイテムは、Aボタンをおすとそのアイテムを投げることができる。はじき入力で投げると「スマッシュ投げ」になって、飛距離と攻撃力がアップすることも覚えておこう。



◯アイテムを捨てるときは、LまたはRトリガー+Aボタンで。Zボタンで代用することも可能だ。

☆たべもの・回復系 [バナナ、マキシムトマトなど]

拾ったキャラクターのダメージが回復する。回復量はアイテムごとに決まっている。 ➡P367

☆投てき系 [ボム兵、モンスターボールなど]

投げて相手にぶつける。カプセル、箱、タル、タル大砲、くす玉も投てき系アイテムだ。 ➡P368

☆射撃系 [レイガン、スーパースコープなど]

弾を撃って攻撃できる飛び道具。弾数はそれぞれのアイテムごとに決まっているぞ。 ➡P370

☆打撃系 [ビームソード、ホームランバットなど]

一部の地上ワザがアイテムのものになる。リーチは長めだが、ややスキが大きい。 ➡P370

☆変身系 [緑ブロック、ウサギずきんなど]

キャラクターの重さや攻撃力が変化する。飛び道具以外の攻撃を当てることでも拾える。 ➡P371

☆その他 [ワープスター、スパースターなど]

ほかの種類には属さないアイテム。個別にスペシャルボーナス(→P400)がある。 ➡P372

打撃アイテムの2段振り

一部のキャラクターは、打撃系アイテムでの攻撃が2ヒットワザになる「2段振り」の能力を持つ。また同じ「2段振り」でも、キャラクターによって2ヒットになるワザがちがうことに注意しよう。なおマルスとロイは自分の剣と打撃系アイテムで同時に攻撃するが、ホームランバットのときだけは剣が当たらない。くわしくはP373を見てほしい。

☆ダッシュ攻撃が2段振り

- ピーチ
- ゼルダ

☆スマッシュ攻撃横が2段振り

- C.ファルコン
- シーク
- マルス
- ロイ

ワザの攻撃力

「ワザの攻撃力」にはダメージ、ふっとばし能力、シールド削り能力の3つがある。目に見えるダメージだけにこだわっていてはもったいないぞ。

ダメージとワザの相殺

画面に%で表示される数値がそのキャラクターの受けているダメージで、ダメージが増えるとふっとばされやすくなり、ふっとばされたときの距離と高さも増していく。だがいくら相手のダメージを増やしても、ステージ外へふっとばさなければ意味がない。ある程度ダメージを与えたら、相手をふっとばす攻撃に切り替えることが重要だ。

同じワザを連続で当てていると「ワンパターン相殺」が発生して、与えるダメージがどんどん下がっていく。下がったダメージはほかのワザを当てると少しずつ回復するので、ひとつのワザに頼らない戦い方を身につけよう。

ダメージによる浮きの違い



ダメージ10%　ダメージ50%　ダメージ80%



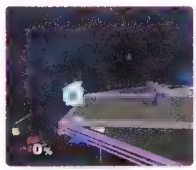
ワザの相殺

◎ワザ同士をぶつけると相殺されるが、ダメージの差が大きいと一方的につぶされることも。

ふっとばし能力

ダメージと同じぐらい重要なのがふっとばし能力。これは文字どおり相手をふっとばす力で、ふっとばし能力の高いワザほど相手を撃墜しやすい。ふっとばし能力の高いワザを知ることは、勝率アップに直接結びつくぞ。

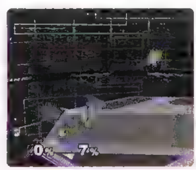
ワザのなかには、ふっとばす距離が固定だったり、相手のダメージが増えてもあまりふっとばす距離がのびないワザもある。そうしたワザはフィニッシュをねらうには向いていないので、別のワザと組み合わせて使おう。



ふっとばし能力が一定のワザ

◎フォックスのリフレクターはダメージ999%でもこのふっとび。

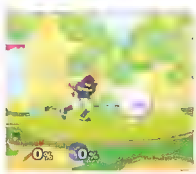
ダメージにあまり左右されないワザ



◎マルスのカウンターは相手のダメージが低くてもふっとばす。

シールド削り能力

ガードされたときに相手のシールドを削る能力もワザごとにちがう。基本的にダメージの高いワザほどシールドを削るが、マルスのシールドブレイカーや打撃系アイテムのはりせんのようにシールド削り能力が特別高いものもある。こうしたワザやアイテムは、相手にガードさせるように使っていこう。



◎はりせんをガードしているとあっという間にシールドがなくなる！

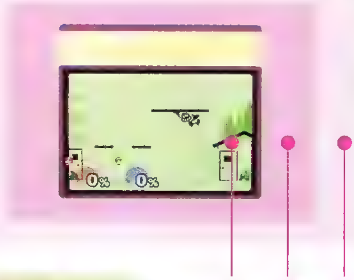
ステージ

ステージの仕組みを知ることで、行動の幅が広がるうえに、生き残る確率も高くなる。基本的なことだからとバカにしないで、しっかり覚えよう。

ステージ・画面外・場外

ステージとは、キャラクターが立って歩けるところを指す。このステージから相手を外にふっとばすことが対戦ではいちばんの目的だ。ステージの外に広がっている空間のうち、画面には映っていないところが画面外。画面外にいるキャラクターはルーペ状態になり、約1秒ごとに1%のダメージを受けてしまう。ちなみにほかのキャラクターと場所が離れすぎると、ステージの上であっても画面に映らなくなり、ルーペ状態になることがあるので気をつけよう。画面外のさらに外側が場外で、場外までふっとばされた(落ちた)キャラクターは問答無用でミスしたことになる。場外までの距離はステージに異なるが、覚えておけば対戦で有利に戦えるぞ。

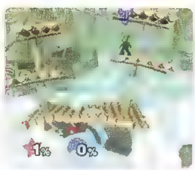
★ステージの仕組み★



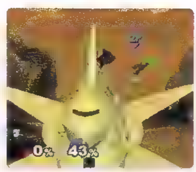


すり抜け床

すり抜け床は、ジャンプや必殺ワザで下から上へ抜けられる。また床の上で下にはじき入力をすると床から降りられる。また急降下したときにスティックを下へ入れておくと、自動的にすり抜け床を降りてくれるが、ワザが出ていると降りられない。なおすり抜け床以外の床や地面でも、キャラクターの手足や武器は地形の向こう側へ抜ける。



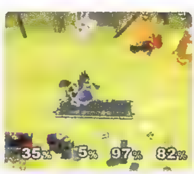
➲ステージによっては下からのみすり抜けられる床も。ちなみに上へ投げたアイテムも抜けていく。



➲リーチの長いワザで壁越しに攻撃。壁越しにつかみ、強引に壁の手前へ引き寄せることも可能。

ダメージ床とやくもの

ダメージ床はミュートシティのコース下にある触れるとダメージを受ける床のこと。やくものはステージの仕掛けのうち、ジャングルガーデンのクラップトラップや惑星コーネリアのアーウィン、ピーチ城のマグナムキラーなど、それを利用して撃墜したりミスしたときに「やくもの利用でKO」というボーナスが取れるものを指す。



➲プリンスタの酸もダメージ床といえるが、「ダメージ床〜」のボーナス対象にはならない。



➲オネットの車もやくもの。やくもの目がけて相手をふっとばし、こっそりダメージを与えよう。

コインについて

対戦には直接関係しないが、地味に役立つフィギュアコイン。フィギュア集めにはもちろん、難関突破の切り札コンティニューにも利用できるぞ。

コインの役割と獲得枚数

フィギュアコインはフィギュポンでフィギュアをゲットするためと、ひとりゲームのレギュラー戦でコンティニューをするために必要だ。フィギュポンで使う枚数は、1～20枚の範囲でプレイヤーが自由に決定でき、使う枚数を多くするほどニューフィギュアの入手確率が高くなる。ひとりゲームのコンティニューで使う枚数は、右表のようにモードと難易度で決まっているぞ。なおフィギュアコインの最大所持数は999枚で、999枚を超えた分はムダになってしまうことに注意。フィギュアコインの所持枚数はフィギュポンの画面に表示されるので、なるべくムダなく使っていこう。



◯コインはこれ以上たまらない。コンティニューに利用してベリーハードクリアをねらうといいかも。

★コンティニューに必要な枚数★

シンプルおよびアドベンチャー	VERY EASY	1枚
	EASY	2枚
	NORMAL	3枚
	HARD	5枚
	VERY HARD	10枚
オールスター	難易度に関係なく10枚	

コインの入手方法

トレーニングを除くひとりゲームや対戦ゲームを遊んでいれば、フィギュアコインは自動的に増えていく。ただしCPU同士で対戦させてもコインはもらえない。またプレイヤーが参加していても、何もせず放っておいてはダメ。



◯小さいコイン10枚でフィギュアコイン1枚になる。枚数計算と変換は自動的に行なわれるぞ。

効率よくコインを増やそう!

友だちが集まったときは、特別なことはしなくても繰り返し対戦するだけでフィギュアコインがたまっていくはずだ。ひとりゲームで集めるときは、シンプルをひたすらプレイするのがオススメ。3つめのボーナスステージ「つきすすめ!」でいちばん奥の出口に入ると、それだけで5枚のフィギュアコインを獲得できる。ボーナスステージ以外の対戦では、ある程度時間をかけてクリアすると獲得できるコインの枚数が多くなる。プレイするときの難易度は、コインの稼ぎやすさとクリアしやすさを両立するならノーマルがいちばんいいだろう。



◯2分間の大乱闘1回で、平均して小さいコインを2枚獲得できる。対戦好きならあっという間だ。



◯シンプルのボーナスステージはコイン集めにピッタリ。毎回5枚ずつ獲得できるようになろう。

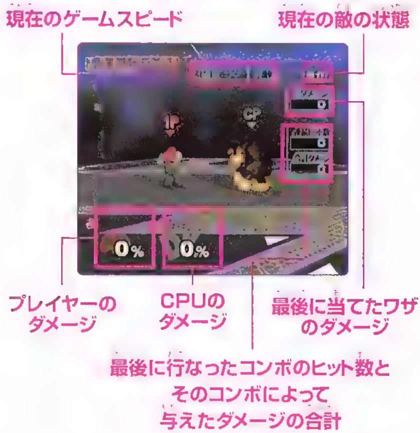
トレーニング

アイテムやワザの効果を調べたいときや、連続ワザの練習をするときにとても役立つのがトレーニングモードだ。使い方を覚えて、有効に活用していこう。

トレーニングモードでしっかり練習

トレーニングモードはその名のとおり、練習をするのに便利な機能がそろっているモード。相手の状態やゲームスピードを変えたり、自由にアイテムを出現させられるので、大乱闘モードでは試しにくい連係やコンボ、ワザのチェックなどをするのに向いている。ただし、トレーニングモードでもワンパターン相殺によるダメージ補正はかかっているので、ワザの攻撃力を調べるときは注意が必要だ。また、トレーニングのCPUは基本的にヒットストップずらしをやってこないので、トレーニングモードでコンボになっていても、対人戦では必ずしもコンボにならないことがあるぞ。

★画面の見方★



★設定できる項目★

スピード

ゲームスピードを2倍～1/4倍まで変化させられる。ワザの無敵や攻撃判定を調べるときはスピードを遅くすると調べやすいぞ。

アイテム

好きなアイテムを選んで出現させることができる。ただし、カプセルや箱、くす玉といったアイテムキャリアは選択できない。また、モンスターボールは少し特殊で、トレーニングモードでは一部のポケモンが出現しないようになっている。



CP数

トレーニング相手のCPUキャラクター数を1～3のなかから選択できる。出現するCPUはすべて同じキャラクターになる。

CPの動き

CPUの動きを設定できる。細かな調べものをしたいときは「操作」を選ぶと便利。

CPのダメージ

CPUの初期ダメージを設定できる。ダメージ別のコンボを調べるときに使おう。

カメラ

視点を通常、ズーム、4コンで操作、の3つから選べる。見やすい視点に切り替えよう。

状態をリセット

スピード～CPUのダメージまでのすべての項目を、初期設定の状態に戻す。

終了

トレーニングモードを終了して、キャラクター選択画面まで戻る。

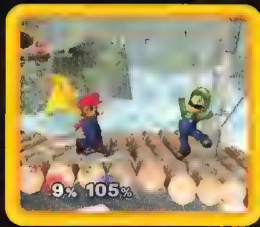
なんでもわかっちゃう

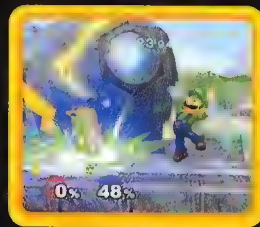
CHARACTER GUIDE

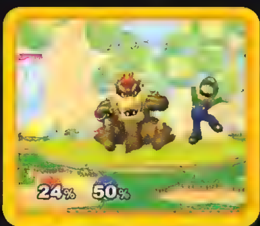
キャラクターガイド

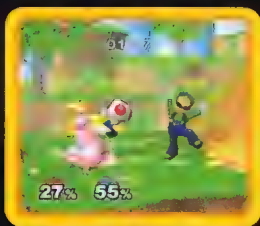
031-196

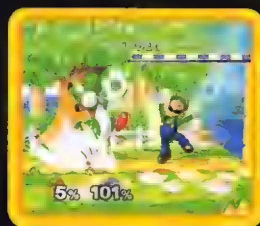


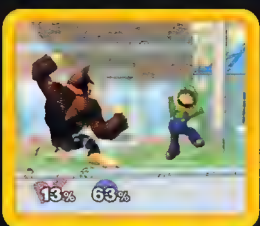

9% 105%
(!)

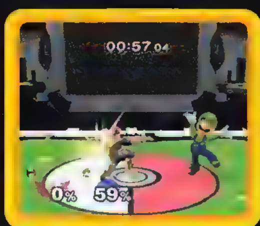

0% 48%
(!)


24% 50%
(!!)

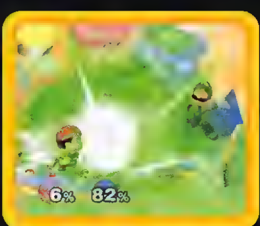

27% 55%
(?)

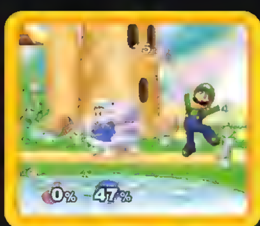

5% 101%
(!)


13% 63%
(!!)

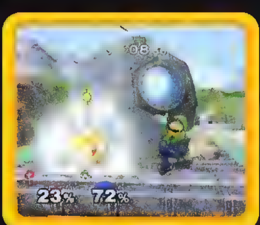

00:57 04
0% 59%
(!!)

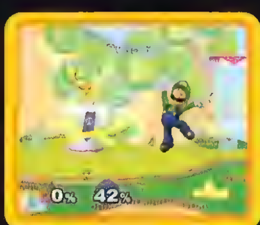

0% 59%
(!!)

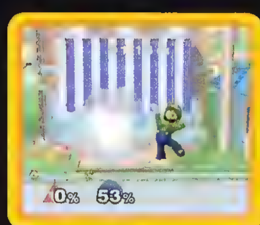

6% 82%
(!)


0% 47%
(!)


10% 61%
(!)

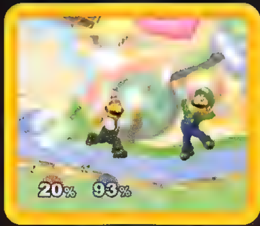

23% 72%
(!)


0% 42%
(?)

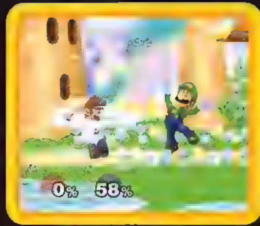

0% 53%
(!)



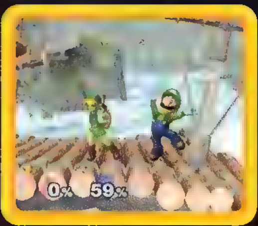
(!)



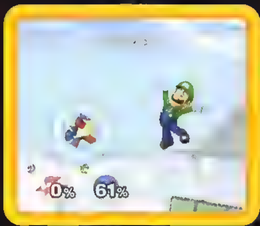
(!!)



(!)



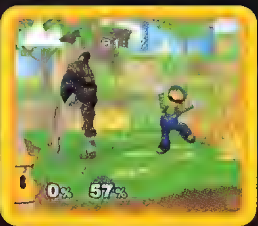
(?)



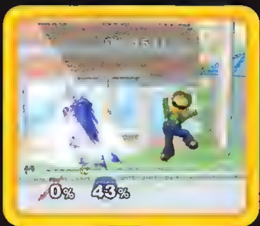
(!!)



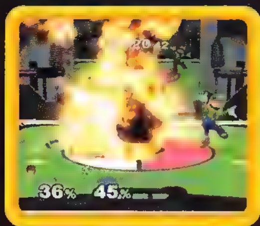
(!!!)



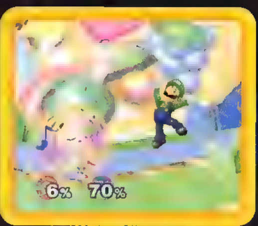
(!!!!)



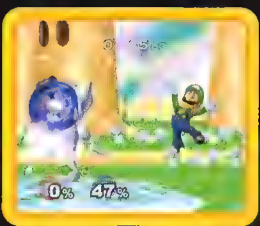
(!)



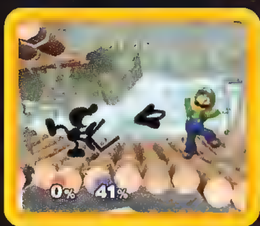
(!)



(!)



(!!)



(!!!)

なななな何？そのワザ!!

知りたい人は……

CHARACTER GUIDE ★★★ CHARACTER

キャラクターデータ
CHARACTER DATA

ここでは、隠しキャラクターを含めた全キャラクターのワザデータと、その使い方を大紹介。キャラクターのワザに秘められた、意外な事実が判明するかも!?

データの見方







❶**カラー**：選択できるカラー。Ⓡ・Ⓑ・Ⓖはチーム戦で自動的に決まるカラー

❷**特殊能力**：キャラクター固有の能力。下の6つがある
空中5段ジャンプ　三角飛び　アイテム2段振り
空中浮遊　ふっとび耐性　盾装備

❸**能力グラフ**：キャラクターの能力を以下の6項目で評価したグラフ
攻撃：ダメージの与えやすさと撃墜しやすさ
移動速度：歩き、ダッシュでの移動能力の高さ
つかみ間合い：つかみ間合いの広さ
ジャンプ力：ジャンプの高さと空中移動能力の高さ
重さ：相手の攻撃を受けたときのふっとびにくさ
復帰力：場外にふっとばされたときの復帰のしやすさ

❹**ワザ名**：ワザの名称。また、がけのぼり攻撃は受けているダメージが100%未満だとA、100%以上だとBになる。

❺**アイコン**：各ワザの特性を示している。各アイコンの意味は下のとおり

- **メ**：メテオワザ
- **地**：地形対応ワザ
- **方**：方向調整が可能なワザ
- **た**：ためが可能なワザ
- **し**：空中でワザを出すと、しりもち落下になるワザ
- **操**：ワザを出した後、コントロールスティックで操作が可能なワザ
- **追**：追加入力が可能なワザ
- **連**：連打で効果が変化するワザ
- **E**：エネルギー系の飛び道具

❻**コマンド**：ワザの出し方。コマンドはすべてキャラクターが右向きのもの

❼**ダメージ**：ワザがヒットしたとき、相手に与えるダメージとヒット数。ダメージはワンパターン相殺（→P027）で威力が下がる前の数値で、ヒット数は最大ヒット数。距離でダメージが変わるワザは最大ダメージを、ためで威力が変化するワザは「最小ダメージ～最大ダメージ」としてある

❽**ふっとばし能力**：ワザがヒットしたときに、相手をふっとばす力と方向。ふっとばし能力はS、A、B、C、D、E、Fの7段階で、Sが最もふっとばし能力が高く、Fが低い

❾**方向**：ワザがヒットしたときに相手をふっとばす方向。ただし、ワザの当て方によっては別の方向にふっとばすこともある

マリオ

MARIO

◀CHARACTER FILE 01



COLOR キャラクターカラー



CHARACTER FILE 01 ★★★ MARIO

おもな出演作品

ドンキーコング(FC)/スーパーマリオブラザーズ(FC)

キャラクター特性

マリオは「スマブラDX」におけるスタンダードキャラクターで、体格や移動スピード、攻撃力やジャンプ力などのバランスがいい。目立った長所はないが、クセのない基本ワザを持ち、必殺ワザも飛び道具のファイアボール、上昇力のあるスーパージャンプパンチ、相手の攻撃を跳ね返すスーパーマント、地形対応ワザのマリオトルネードと使いやすいものばかり。遠距離戦ではやや決め手にかけるので接近戦の腕をみがくとより強くなれるぞ。軽快なダッシュとジャンプで相手のふところにもぐりこみ、スキを見てバシッとスマッシュ攻撃を決めていこう。

特殊能力

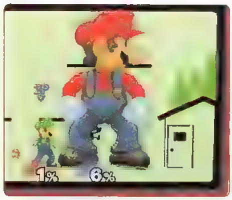
・三角飛び



地上ワザの特徴

強攻撃横とスマッシュ攻撃横はスティックを斜め上または斜め下に入れることで、ワザの向きを入れた方向へ少し変化させることが可能。ただし斜め下への強攻撃だけは、ふっとばし能力がガクンと下がってしまうのであまり使わないほうがいい。また、スマッシュ攻撃横は腕部分よりも手のひらから出る炎部分のダメージが高い。ダッシュ攻撃は出始めを当てるとダメージが高く、終わり際を当てるとダメージは低いがスキが少なくなる。

アピールをすると、体が大きくなる分相手のワザを受けやすくなることに注意。ちなみにスペシャル乱闘の「でかい乱闘」でスーパーキノコを取ってからアピールをすると、普段の5倍以上巨大になったマリオが見られるぞ。



迫力満点の巨大マリオ。攻撃を受けるとあっという間にちぢむところが笑える。



左パンチ ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ 3・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 F+→



右パンチ ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

▶ダメージ 2・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 F+→

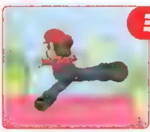


けりあげ ▶弱攻撃3

弱攻撃2中に A

▶ダメージ 5・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 E+→



ミドルキック ▶強攻撃横

→＋A 方

▶ダメージ 9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 D+→



アッパーカット ▶強攻撃上

↑＋A

▶ダメージ 8・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 C+↑



スピニングローキック ▶強攻撃下

↓＋A 地

▶ダメージ 8・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 D+↗



ファイア掌底 ▶S攻撃横

→＋A 方 た

▶ダメージ 18・1ヒット〜24・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 B〜A+→



スマッシュヘッドバット ▶S攻撃上

↑＋A た

▶ダメージ 15・1ヒット〜20・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 B〜A+↑



ダブルキック ▶S攻撃下

↓＋A 地 た

▶ダメージ 16(10)・1ヒット〜21(13)・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 C(D)〜A(D)+→(←)



スライディング ▶ダッシュ攻撃

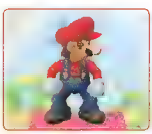
ダッシュ中に A

▶ダメージ 9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 E+↖

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中ニュートラル攻撃は出始めがいちばん強力。空中上攻撃は対空ワザとして、空中下攻撃は相手の対空ワザをつぶすために使うと効果的だ。



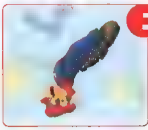
マリオキック ▶空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ 12・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↗



メテオナックル ▶空中攻撃前
空中で → + A
▶ダメージ 15・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↓



ドロップキック ▶空中攻撃後
空中で ← + A
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+→



エアスラッシュ ▶空中攻撃上
空中で ↑ + A
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↗



ドリルキック ▶空中攻撃下
空中で ↓ + A
▶ダメージ 12・7ヒット
▶ふっとばし能力+方向 F+↑

つかみと投げの特徴

つかみ間合いは平均的。大きくふっとばす後ろ投げは、ステージ端を背負っていれば相手のダメージが少なくてもKOにつながる。



つかみヘッドバット ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ 3・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 –



ヒコーキ投げ ▶前投げ
つかみ中に →
▶ダメージ 9・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 D+→



ジャイアントスイング ▶後ろ投げ
つかみ中に ←
▶ダメージ 12・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 D+←



スルーアップ ▶上投げ
つかみ中に ↑
▶ダメージ 8・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 D+↑



スルーダウン ▶下投げ
つかみ中に ↓
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 8・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

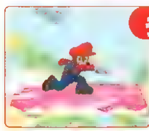


ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

通常必殺ワザ

ファイアボール

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	6・1ヒット	F	→



前方斜め下に炎の固まりを飛ばす飛び道具。炎は床や壁に当たるとバウンドしてスピードが遅くなる。平らな場所なら3回バウンドするぐらいの距離まで届くが、上り坂にバウンドさせると極端にスピードが遅くなり、消えるまでの時間も短くなる。戦法に組み込む場合は、高い足場から下にいる相手に向けて連発したり、遠距離から炎を追いかけるようにダッシュして、ダッシュ攻撃やダッシュつかみをねらっていくといい。



◎上り坂にバウンドさせて、前から上までを守るバリアーのように使うこともできる。

横必殺ワザ

スーパーマント

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	10・1ヒット	−(F)	−(→)
空中	9・1ヒット	−(F)	−(→)



マントを相手に直接当てると、相手の行動はそのままで向きを左右反対にする。ただしクッパのスピニングシェルのように攻撃しながら左右に移動できる必殺ワザや、ネスのPKサンダー体当たりの向きを変えることはできない。また相手がつかみ動作をしていた場合は、データ内にカッコで示したふっとばし能力が発生する。空中で出すと1回目に限って少しだけ体が上昇するので、復帰ワザとしてもけっこう役に立つ。

飛び道具や投げつけられたアイテム、ゼルダのディンの炎やネスのPKフラッシュの爆風にマントを当てると、それらを跳ね返して相手を攻撃できる。飛び道具や爆風の場合はダメージを1.5倍にして跳ね返すが、フォックスのブラスターだけはダメージが下がってしまう。また投げつけられたスターロッド、リップステッキ、はりせん、タル大砲は跳ね返せず、爆弾、ボム兵、フリーザー、カプセル、箱、タル、くす玉は壊れる。

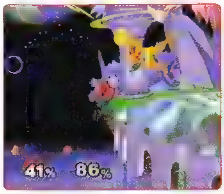
上必殺ワザ スーパージャンプパンチ

し 操

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	14・9ヒット	D	↗



拳を構えて一瞬無敵になり、飛び上がりつつ突き上げた拳で攻撃する。ワザが出た直後にスティックを横へ入れると飛び上がる軌道を横へずらすことが可能。ダメージはワザを出した直後が、ふっとばし能力はワザの最後の部分が高いので、なるべく近距離で当てて相手を巻き込み、ワザを全部ヒットさせるように使いたい。ワザの出が早いうえに無敵時間もあり、狭い場所での乱戦から脱出したいときにも便利。



⊕ステージの下から攻撃しつつ復帰できる。軌道を操作すれば復帰力もアップ!

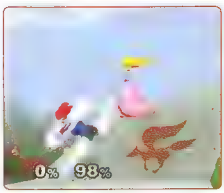
下必殺ワザ マリオトルネード

地 操 連

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	12・7ヒット	D	↑
空中	10・7ヒット	D	↑



横回転しながら広げた両腕で相手を巻き込み、最後の一撃で相手を上にふっとばす。空中で出すと上下の攻撃判定は少し広くなるが、最後の一撃で与えるダメージが低くなる。ワザの最中にBボタン連打で上昇する性質があり、すり抜け床の下から腕だけ出すように上昇して攻撃する、という使い方もできる。また左右移動できるうえに地形対応ワザなので、ワザを出しながら坂の上下にいる相手へ突っ込んでいくといい。



⊕ガードされたり空振りすると大きなスキができる。坂でたまに使うぐらいがグー。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

MARIO マリオ

誰が相手でも苦手としないマリオだけに、自分の得意な間合いをキープできれば優位に立つのは難しくない。ファイアボールで主導権を握り、最後は接近戦で勝利をつかみとろう！

強攻撃と飛び道具で相手を突き放せ

相手のダメージが少ないうちは、スキの少ないファイアボールを盾にして、相手の出方を見て攻撃していく戦法が手堅い。相手が緊急回避で避けながら近寄ってくるようなら弱攻撃の連打や強攻撃横で間合いを離し、再びファイアボールでけん制しよう。ファイアボールを飛び越えてくるようなら強攻撃上や空中上攻撃で迎え撃つ。1対1であれば、いつもファイアボールを出す間合いで何もせずに待ち、相手がつられて出した緊急回避や空中攻撃のスキをねらってつかみにいくのもいい。相手がガードを固めるようになったら、ファイアボールをダッシュで追いかけ、ガードしている相手をつかんでしまおう。

2人以上を同時に相手にするときや、飛び道具を跳ね返せるキャラクターが相手の場合はファイアボールを控え目にして、通常ワザを中心に戦ったほうがいい。もしも自分だけ混戦から抜け出すことができたら、そのときこそ固まっている敵にファイアボールをおみまいしよう。相手より上の段から攻撃して、反撃を封じることも忘れないように。

スキを逃さず的確にフィニッシュ！

相手のダメージが80%を超えたあたりからがマリオにとっての撃墜チャンス。マリオのワザで相手を撃墜しやすいのは、空中ニュートラル攻撃、上と横のスマッシュ攻撃、後ろ投げの4つ。スマッシュ攻撃横はリーチがあるので、少し離れた位置の相手をねらうか、相手のダッシュ攻撃を迎え撃つ感じで使うといい。密着状態でのチャンスにはスマッシュ攻撃上か、つかみからの連係がオススメ。画面中央なら下投げからの空中ニュートラル攻撃が、ステージ端を背負っているなら直接後ろ投げが有効だ。相手が復帰してくるようなら、メテオワザの空中前攻撃で叩き落としたり、スーパーマントでジャマをしよう。



◐しりもち落下になるワザの向きをスーパーマントで変えて、復帰をジャマしよう！

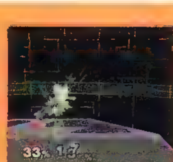
オススメ連係

おすすめれんけい

遠距離からファイアボールを追いかけて、ダッシュ攻撃やつかみを仕掛けるのは基本中の基本。つかみからは、下投げ→強攻撃上→空中攻撃の連係、もしくは下投げから直接空中攻撃をねらっていこう。飛び込んできた相手を強攻撃上で迎撃したあとも、再び強攻撃上や空中上攻撃で追撃するチャンスだ。



❶画面中央で相手をつかんだら下投げ。低く浮いた相手を追撃しよう。



❷強攻撃上を当てて高く浮いた相手には、さらに空中攻撃で追い打ちだ。

CHARACTER FILE 01 ★★ MARIO

ピカチュウ

PIKACHU

CHARACTER FILE 02



COLOR キャラクターカラー



CHARACTER FILE 02 ★★★ PIKACHU

おもな出演作品

ポケットモンスター赤・緑(GB)／ポケットモンスター金・銀(GB)

キャラクター特性

ポケモンのなかでも人気、知名度ともにナンバーワンなのがこのピカチュウ。その実力は見かけの愛らしさに似合わず、動作スピード、ワザの使いやすさや汎用性の高さ、攻撃力といったほとんどの性能はどれも高水準に位置している。ゆえに、初心者にも使いやすいキャラクターといえるだろう。

唯一の欠点はふっとばされやすいところで、受けたダメージが80%を超えると、もういつKOされてもおかしくない状態。持ち前のすばやさを活かして、相手の攻撃を回避しつつ戦わないと、すぐに撃墜されてしまうぞ。

特殊能力

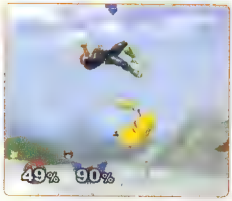
なし



地上ワザの特徴

連発可能な弱攻撃と、前後および上方に攻撃できる強攻撃上&スマッシュ攻撃上は接近戦で重宝する。特に、強攻撃上は比較的にワザの出るスピードが早いため、周囲を敵に囲まれたときに使うと効果的。混戦状態になったときは、これで攻撃してその場を切り抜けるのも手だ。また、ダメージの少ない敵にこの強攻撃上を当てるとわずかに上方へとふっとぶだけなので、これを連発することで、ある程度まとまったダメージを与えることもできるぞ。

スマッシュ攻撃横は、そのリーチの長さを活かして、当たるギリギリの距離から使うのが効果的。当たれば大きくふっとばすことができるため、多用すればプレッシャーを与えていけるのだ。



◯上方から攻撃してくる敵には、しっぽサマーソルトを使うと迎撃しやすいぞ。



◯遠くにいる相手には、ダッシュ攻撃で一気に間合いをつめつつ攻撃せよ。



ずつき

A

▶ダメージ　2・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　F+→



りょうあしげり

→+A

▶ダメージ　8・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+→



しっぽアタック

↑+A

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↑



あしばらい

↓+A

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　E+→



ショートでんげき

→+A

▶ダメージ　21・1ヒット〜28・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　B〜S+→



しっぽサマーソルト

↑+A

▶ダメージ　19・1ヒット〜25・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　A〜S+↑



ねずみはなび

↓+A

▶ダメージ　13・7ヒット〜18・7ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↖



ジャンプずつき

ダッシュ中に A

▶ダメージ　8・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　E+→

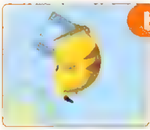
APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中上攻撃や空中ニュートラル攻撃は攻撃範囲が広い。空中の相手を攻撃したり、地上ワザで浮かせたあとの追撃用として使おう。



ピカチュウスピン

空中で A
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D+→



でんげきドリル

空中で → + A
- ダメージ 7・4ヒット
- ふっとばし能力＋方向 F+→



グライダー

空中で ← + A
- ダメージ 15・2ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D+→



しっぽはたき

空中で ↑ + A
- ダメージ 4・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E+→



でんげきスクリュー

空中で ↓ + A
- ダメージ 15・2ヒット
- ふっとばし能力＋方向 C+→

つかみと投げの特徴

上投げや下投げは、追い打ちしやすいので重宝する。後ろ投げは後方への移動距離が長いので、ステージ端ならKOをねらうことも可能だ。



つかみでんきショック

つかみ中に A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 －



でんきなげ

つかみ中に →
- ダメージ 9・4ヒット
- ふっとばし能力＋方向 F+→



じごくぐるま

つかみ中に ←
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E+←



でんきトス

つかみ中に ↑
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 F+↑



でんきプレス

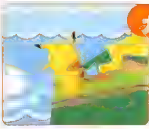
つかみ中に ↓
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 F+↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 F+→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E+→

通常必殺ワザ

でんげき

B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	10・1ヒット	F	→





空中



空中、地上を問わずに使用可能な飛び道具で、弾が飛ぶスピードは遅め。放った弾は前方斜め下に向かって飛ぶが、地面にぶつかると、そこから地形に沿って波打つように進んでいく。そのためほかのキャラクターの持つ飛び道具とはちがい、複雑な地形でも、けん制用のワザとして十分に効果を発揮するのが強みといえるだろう。なお、撃った弾が地面に着く前に相手に当たると、その相手を少し大きめにふっとばすぞ。



○ステージによっては、地形を盾に連発するだけでかなり有効な攻め手となる。

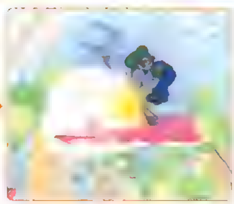
横必殺ワザ

ロケットずつき

→ + B

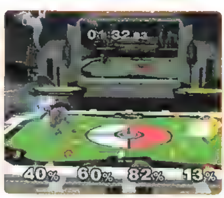
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	9・1ヒット〜29・1ヒット	D〜S	→







横方向へと突進するワザ。これを当てると、相手をふっとばすことができる。ためることでその威力は少しずつアップしていき、限界までたまると自動的にワザが出るが、これを当てることができれば、相手を大きくふっとばすことが可能だ。ただし、このワザはスキが大きいため、ガードや回避をされると反撃を受けてしまうことも多い。ワザを出すときは、むやみに連発するのではなく、相手にさとられないような工夫をしよう。



○敵同士が戦っているときに、遠くでこっそりためておくと当てやすいぞ。

CHARACTER FILE 02 ★★★ PIKACHU

上必殺ワザ

でんこうせっか

↑ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	4・2ヒット	F	→



指定した方向へと一瞬で移動できるワザ。コマンド入力の直後に移動したい方向へコントロールスティックを倒せば、そちらに移動できる。さらに、1回目の移動中のみ、最初と別方向にコントロールスティックを入力することで連続移動も可能。なお、1回目に右方向へと進んだ場合、2回目に移動できる範囲は右図のとおり。地形にぶつかるなどの特殊な状況にならないかぎり、最初と同じ方向へは移動できないので注意しよう。

でんこうせっかの2回目の追加入力で移動できる方向



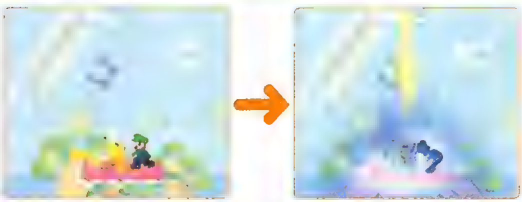
1回目に右方向へと進んだ場合、2回目はの範囲に移動可能

下必殺ワザ

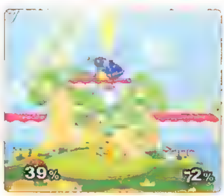
かみなり

↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	17(10)・1(1)ヒット	D(E)	→(↑)



頭上に雷雲を呼び寄せて自分に稲妻を落とすワザ。この稲妻で敵を攻撃することもできるが、稲妻がピカチュウに当たると体に電気が走り、周囲にいる相手に対してもダメージを与えられる。なお、カッコ内は稲妻で攻撃したときのデータだ。これからもわかるように、周囲の電気のほうが、総合的な攻撃能力が高くなっている。混戦で相手が密集しているところで使えば、相手をまとめてふっとばすことも可能だ。



◆かみなりは地形などの障害物があると、それより下へは伸びないので注意。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

PIKACHU ピカチュウ

使い勝手のいい通常ワザや飛び道具、抜群の性能を誇る復帰ワザなど、総合的な性能は高い。欠点はふっとばされやすいことぐらいなので、受けるダメージをおさえつつ立ち回るように心がけよう。

通常ワザの使いどころを覚えろ！

ピカチュウで勝つには、通常ワザをメインにした接近戦を知っておく必要がある。ここでは、そのなかでも、特に重要な戦法を解説しよう。

相手が密着するくらい近い間合いにいるときは、前後どちらにも攻撃が当たる強攻撃上をメインに戦う。これが当たった相手は上方向へとふっとぶので、ふたたび強攻撃上を使ったり、スマッシュ攻撃上、各種ジャンプ攻撃、かみなりなどで追撃すること。強攻撃上よりも大きなダメージを与えたいときは、スマッシュ攻撃下を使う。ワザの出始めと終わり際にややスキがあるが、当たれば確実に相手をふっとばせるのもオイシイ。

敵の位置は近いものの、密着してはいない、という微妙な間合いでは、スマッシュ攻撃横でのけん制が有効だ。このワザはリーチが長いため、ギリギリ当たるくらいの間合いから当てていけば、敵の攻撃を受けることなく攻撃することができる。

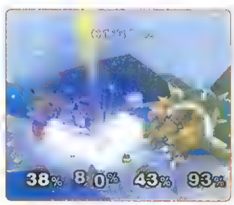
これらの攻撃で相手のダメージが80%を超えるぐらいになったらスマッシュ攻撃上or横を多用して、KOをねらっていくといいだろう。

必殺ワザはどう使う？

でんげきは、地形に沿って進むタイプの飛び道具。ステージの形にほとんど影響されないので、敵から離れているときは、これを連発するだけでもかなり効果的な攻めとなる。

かみなりは、相手を空中へと浮かせたときの追撃として使うほか、ジャンプ中または、高い位置にいる相手を攻撃するときに使おう。

でんこうせっかはステージ外へとふっとばされたときの復帰ワザとして使うのが基本。ただし、横方向へ大きくふっとばされた場合は、最初にロケットずつきで横方向への距離を稼ぎ、そのあとに改めてでんこうせっかを使うことで、より復帰できる可能性が高くなるので覚えておきたい。



◆混戦状態のところへ、かみなりを使いつつ乱入するのも効果大。

オススメ連係

相手のダメージが少ないときは、攻撃を当ててもふっとびが小さい点を利用して、下投げ→スマッシュ攻撃下、という連係や、強攻撃上を連発する、といった連係が有効。相手にダメージがある程度蓄積しているときは、上投げやスマッシュ攻撃上から、かみなりで追撃して場外へのふっとばしをねらおう。



◆強攻撃上の連発は、単純だが効果的。ねらいやすいのもうれしいところだ。



◆相手を高く浮かしているときは、かみなり→かみなりといった連係も強力。

クッパ

KOOPA

◀CHARACTER FILE 03



おもな出演作品

スーパーマリオブラザーズ(FC)/スーパーマリオワールド(SFC)

キャラクター特性

持っている通常ワザや必殺ワザの攻撃力とふっとばし能力が高く、重いためふっとびにくいという、攻撃力と防御力という点だけを見れば、トップクラスの能力を持っている。しかしワザのほとんどはリーチが短く、攻撃前後のスキが大きいため、相手に押さえ込まれて最大の長所が活かしきれない状況になりやすい。短所をカバーして長所を活かすためには、緊急回避やその場回避を駆使して相手の攻撃をかわし、一発ずつ確実に攻撃を当てていくという、クッパの見た目、性格とは正反対とも言える正確さと慎重さが求められる。

特殊能力

なし



COLOR キャラクターカラー



CHARACTER FILE 03 ★★★ KOOPA

地上ワザの特徴

全体的にリーチは短いが、他のキャラクターの技よりもふっとばし能力が高い。強攻撃でもほかのキャラクターのスマッシュ攻撃と同じくらいで、スマッシュ攻撃に関してはワンランク上。特にスマッシュ攻撃横はかなりのもので、相手のダメージが60%程度でもKOできることがある。ただし出るのが遅く、相手が無防備のときに使わないと、ワザが出る前に反撃されてしまう。シールドブレイク後のフラフラや、ポケモンのキレイハナで眠っているときなど、確実に当てられるチャンスをぜったいに見逃さないようにしよう。

ダッシュ攻撃以外の地上ワザのなかで、もっともリーチが長い強攻撃横の特徴も知っておこう。ふっとばし能力、ダメージともに大きいが、相手に密着するくらいの距離で当てないと小さくなる。そのため、ワザの先を当てるように使う実戦では、少し弱く感じるかもしれない。とはいえ、ほかのキャラクターのワザよりは威力が高いので十分強い。なおスティックを斜め上や斜め下へ入力するとワザの出る方向が変わるが、実際にこの特徴が活かされるのは、坂の上にいる相手を攻撃するときだけだ。

リーチと移動速度の不足を補うダッシュ攻撃は、ワザの出始めを当てたときがダメージ、ふっとばし能力が大きく、終わり際は小さい。



◯ふっとばし能力が高いワザを多く持つが、ほとんどはリーチが短くスキが大きい。



右ひっかき

A

▶ダメージ　5・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋→



左ひっかき

弱攻撃1中に A

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋→



クッパ裏拳

→＋A

▶ダメージ　14・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋→



天井ひっかき

↑＋A

▶ダメージ　13・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B＋↑



よせあつめひっかき

↓＋A

▶ダメージ　22・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋→

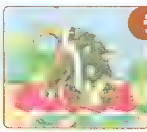


ブルヘッド

→＋A

▶ダメージ　24・1ヒット〜32・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　S〜S＋→



ライジングスパイク

↑＋A

▶ダメージ　20・1ヒット〜27・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B〜S＋↑



バズソー

↓＋A

▶ダメージ　20・7ヒット〜27・7ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B〜A＋↑



コンボイタックル

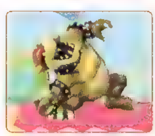
ダッシュ中に A

▶ダメージ　11・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↑

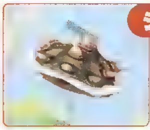
APPEAL アピール





空中ワザの特徴

状況に合わせてワザを使い分ければ、当てやすさやワザの速度に不自由しない。しかしワザのスキが大きいので着地キャンセルは必須だ。



ジャイロスコープ ▶ 空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ 13・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 D+→



ジャンプひっかき ▶ 空中前攻撃
空中で → + A
▶ダメージ 12・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+→



スパイクボンバー ▶ 空中後攻撃
空中で ← + A
▶ダメージ 13・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 D+←



ヘディング ▶ 空中攻撃上
空中で ↑ + A
▶ダメージ 17・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 B+↑



スクラブブラシ ▶ 空中攻撃下
空中で ↓ + A
▶ダメージ 3×n
▶ふっとばし能力+方向 F+→

つかみと投げの特徴

ダッシュつかみはリーチが長く、クッパのリーチ不足を補える。投げは全体的にダメージは大きいが、上投げ以外は連係に組み込みにくい。



つかみヘッドバット ▶ つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ 3
▶ふっとばし能力+方向 −+−



スリングショット ▶ 前投げ
つかみ中に →
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↗



バックスルー ▶ 後ろ投げ
つかみ中に ←
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↖



フレッシュミキサー ▶ 上投げ
つかみ中に ↑
▶ダメージ 9・8ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↑



ヘビープレス ▶ 下投げ
つかみ中に ↓
▶ダメージ 12・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 F+→

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 8・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 F+→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 9・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

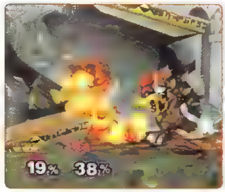
通常必殺ワザ

クッパブレス

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	2×n	F	→



前方向の斜め下に灼熱の炎を吐く。Bボタンを押し続けると炎を吐き続けるが、時間がたつとリーチが短くなる。一見飛び道具のように思えるが、ほかの飛び道具を打ち消す効果はない。そのため、遠距離から飛び道具で攻撃されると一方的にダメージを受けてしまうので注意すること。しかしリーチが長いので、相手が近くにいるときは十分に役立つワザだ。ちなみに炎は壁などの地形に当たると軌道が変わる性質を持っている。



◐壁のような障害物があると、炎は上方向にも飛ぶので、バリアのようにも使える。

横必殺ワザ

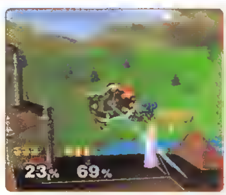
かみつき

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	10(4)	C	↗
つかみ後※	2・15・11	―・E・D	―・↗・↖



技の先端が当たると打撃になり、密着するくらいの距離で当たると相手をつかむ特殊なワザ。空中の相手をつかむことも可能で、追い打ちに使えば大ダメージが期待できる。追撃の投げはダメージが大きいので、打撃は1～2回程度にし、振りほどかれないうちに投げたほうがいい。なお復帰を妨害するときに使う場合は、つかみにならないように距離を調整しないと、相手をつかんだまま自滅してしまうので注意。

※つかみ後の数値は、つかみ中にB、つかみ中に→、つかみ中に←の順で表している

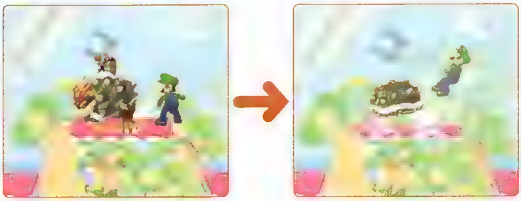


◐相手のダメージがたまっていないうちは、ジャンプ攻撃の代わりに使うといい。

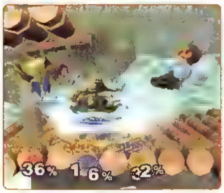
上必殺ワザ

スピニングシェル

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	17・2ヒット	C	↑
空中	32・11ヒット	D	↑



手足を引っ込めて回転しながら攻撃する打撃ワザ。スティックを左右に入力すれば、移動しながら攻撃できる。ダメージ、ふっとばし能力はワザを出した直後がいちばん大きく、相手のダメージがたまっていればKOもねらえる。地上で出した場合、相手をすぐにふっとばしてしまうため連続ヒットしないが、空中で使えば上昇しながら攻撃が当たるため、ダメージが大きくなる。ふっとばされたときの復帰にも役立つワザだ。



⊙出るのが早く、ふっとばせるので、囲まれた状況を脱出するのに役立つ技だ。

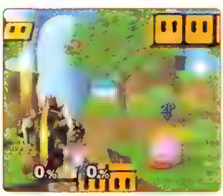
下必殺ワザ

クッパドロップ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	21・1ヒット	B	↑



斜め上方向にジャンプしたあと、真下にヒップドロップで急降下する打撃ワザ。空中で使うと真下に急降下する。体の中心が当たったときのダメージがいちばん大きく、中心の外側がカスるように当たった場合は小さくなる。当てやすいうえに強力だが、着地に大きなスキがあるので多用は禁物だ。ちなみに着地するか、ガケ際につかまらないとワザが出っぱなしになるため、足場のない場所に落ちると自滅するおそれがある。



⊙攻撃によって足場の機能を失う場所に落下すると、足場を貫通して自滅する。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

KOOPA クッパ

ワザのリーチが短く、移動が遅いため、乱戦などではほかのキャラクターに押さえ込まれやすい。つねに苦戦が予想されるが、持ち前の攻撃力とふっとばし能力の高さを活かして勝利をつかめ。

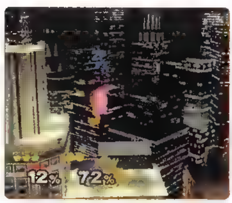
密着状態は極力回避

乱戦が苦手なクッパは、少し離れたところから攻撃を仕掛けていくのが鉄則。強攻撃横やクッパブレス、そしてジャンプからの攻撃でダメージを与えよう。強攻撃横はなるべく先端を当てる感じで出すと良い。ジャンプ攻撃には、かみつき、空中前攻撃、空中下攻撃が使いやすい。連続ヒットする空中下攻撃はワザが出ている時間が長いので、なるべく高い位置から出すようにすれば与えるダメージが大きくなる。かみつきや空中前攻撃は、小ジャンプと通常ジャンプを使い分けて、攻撃が単調にならないようにする。なお空中攻撃はどれもスキが大きいので、必ず着地をキャンセルすること。クッパブレスは複数の相手が固まっているときや、離れている相手に使うといい。ただし炎が当たらなかった場合はすぐに止めること。

乱戦になってしまった場合は、緊急回避を使って脱出するか、シールドで防御すること。シールドで防御しながらスピニングシェルを出せば、防御から反撃が瞬時に行なえる。うまくいけば、乱戦を抜け出しつつも相手をふっとばすことができるぞ。

早期のKOをねらおう

相手のダメージが60%くらいまでたまってきたら、KOするためのワザを使い始めよう。とはいってもガラッと戦法を変えるのではなく、これまでのように戦いながら少しずつスマッシュなどを増やしていく感じがいい。クッパが持つワザのなかで、特にふっとばし能力が高くKOがねらいやすいのは、強攻撃上、上と横のスマッシュ攻撃の3つ。強攻撃上とスマッシュ攻撃上は、頭上の足場や上から落ちてくる相手を攻撃するのに最適で、当てるチャンスが多くダメージを与える手段としても使える。スマッシュ攻撃横は相手から少し離れたところで出し、ホールドしながら待ち構えて寄ってきたところをふっとばす感じで使おう。



◆相手が上から落ちてくるときはスマッシュ攻撃上をホールドして待ちかまえるといい。

オススメ連係

おすすめれんけい

かみつきからの前投げや、つかみからの上投げでダメージを与えたあと、相手はクッパの少し前に落ちてくる。投げたあとすぐに前進してスマッシュ攻撃上を出せば追加ダメージが期待できる。ただし、相手は空中回避や復帰ワザで避けられるので、ジャンプ攻撃などを混ぜて追撃のタイミングを変えたほうがいい。



◆かみつき→前投げやつかみ→上投げで相手は前方に落ちてくるので……。



◆すぐにダッシュしてスマッシュ攻撃上で追加ダメージをねらおう。



ピーチ

PEACH

CHARACTER FILE 04

COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

スーパーマリオブラザーズ(FC)/スーパーマリオUSA(FC)

キャラクター特性

ピーチは攻撃力、移動スピード、ジャンプ力など、基本的な性能のバランスが取れているスマブラ初心者にも扱いやすいキャラクターだ。最大の長所はステージに復帰するための手段が豊富に揃っていること。復帰ワザとして最適な必殺ワザのピーチパラソルや特殊能力の空中浮遊、持ち前の空中制動能力の高さを組み合わせれば、かなり大きくふっとばされても余裕でステージに戻ることができる。攻撃面では1発でKOをねらえるような強いワザに乏しいため、十分にダメージを与えてからフィニッシュにつなぐという、地味だが堅実な戦い方が必要になる。

特殊能力

- 空中浮遊
- ダッシュ攻撃2段振り(打撃アイテム)



CHARACTER FILE 04 ★★★ PEACH

地上ワザの特徴

スマッシュ攻撃横のピーチスマッシュは、ラケット(A)、ゴルフクラブ(B)、フライパン(C)の中から攻撃に使用する道具がランダムで決まる。空振りしないように、リーチのいちばん短いフライパンがヒットする間合いで出すように心掛けよう。スマッシュ攻撃下のドレスエッジは単体の地上ワザで最も大きなダメージを与えられる。足下の前後に攻撃判定が発生するので自分の向きを気にせず使えることが長所だが、大きくふっとぶ軽い敵には1ヒットしかしないことを覚えておくこと。スマッシュ攻撃上のオルゴールダンスはピーチのワザのなかで最もふっとばし能力が高い。ただし、上方向への攻撃なので横にいる敵にはクリーンヒットせず与えるダメージが小さくなってしまうことに注意しよう。



●ダッシュしながら攻撃を出すレディープッシュはリーチが長くて頼りになる。



ロイヤルびんた ▶弱攻撃1

A

- ダメージ　3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F＋↗



ロイヤル往復びんた ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

- ダメージ　2・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↗



カンカンキック ▶強攻撃横

→ ＋ A

- ダメージ　13・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C＋↑



ヘディングクラウン ▶強攻撃上

↑ ＋ A

- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↑



エレガント足もとすくい ▶強攻撃下

↓ ＋ A

- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C＋↑



ピーチスマッシュ(A) ▶スマッシュ攻撃横

→ ＋ A

- ダメージ　12・1ヒット〜16・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E〜D＋→



ピーチスマッシュ(B) ▶スマッシュ攻撃横

→ ＋ A

- ダメージ　13・1ヒット〜17・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↗



ピーチスマッシュ(C) ▶スマッシュ攻撃横

→ ＋ A

- ダメージ　17・1ヒット〜23・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C＋↑



オルゴールダンス ▶スマッシュ攻撃上

↑ ＋ A

- ダメージ　15・1ヒット〜20・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　B〜A＋↑



ドレスエッジ ▶スマッシュ攻撃下

↓ ＋ A

- ダメージ　27・2ヒット〜34・2ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C〜B＋↖



レディープッシュ ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

- ダメージ　9・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↗

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

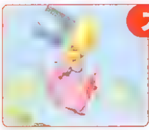
空中前攻撃だけは攻撃判定の発生がやや遅め。全体的には予備動作が少なくボタン入力後にすぐ攻撃判定が発生するので使いやすい。



ピーチスピン ▶ 空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ 14・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 C＋↗



クラウンナックル ▶ 空中前攻撃
空中で → ＋ A
▶ダメージ 15・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 C＋↗



スカイヒップ ▶ 空中後攻撃
空中で ← ＋ A
▶ダメージ 14・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 C＋↖



ギリギリハイキック ▶ 空中攻撃上
空中で ↑ ＋ A
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 C＋↗



スーパーピストンキック ▶ 空中攻撃下
空中で ↓ ＋ A
▶ダメージ 9・3ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 F＋↑

つかみと投げの特徴

ピーチのつかみ間合いはほぼ標準的。投げでKOをねらう場合は、敵のダメージが多いほどふっとばす勢いが大幅に強くなる前投げが最適。



ヒールスタンプ ▶ つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ 3・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 ―



ロイヤルびんた飛ばし ▶ 前投げ
つかみ中に →
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 C＋↗



アイアンヒップ ▶ 後ろ投げ
つかみ中に ←
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E＋↖



ハンドトス ▶ 上投げ
つかみ中に ↑
▶ダメージ 8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E＋↑



ピーチドロップ ▶ 下投げ
つかみ中に ↓
▶ダメージ 7・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E＋↖

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 F＋→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 F＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E＋→

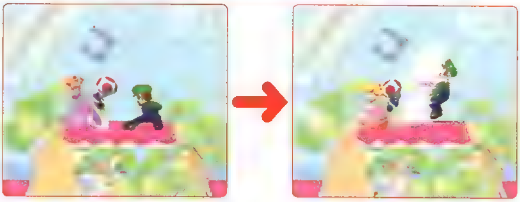


うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6(8)・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E(E)＋→(←)

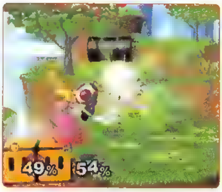
通常必殺ワザ

キノピオガード

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	19・7ヒット	E	↑



正面に取り出したキノピオに敵の攻撃が当たると、胞子をまき散らすカウンター攻撃が発動する必殺ワザ。カウンターを出すにはキノピオを取り出した直後に攻撃を受けなければならず、予備動作の小さなすばやい攻撃に対して使うにはある程度の読みが必要となる。安全性を重視するなら見てから反応できる遅い攻撃に対してのみ使うこと。空中で出した場合にはピーチを少し上昇させる効果もあり、着地タイミングをずらすことができる。



◆ハンマーを取った敵にも効果的。タイミングよくキノピオガードを出して迎撃しよう。

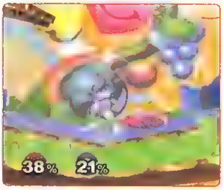
横必殺ワザ

ピーチボンバー

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	18・1ヒット	D	↑



小さくジャンプしてから水平にすばやく移動し、敵や壁などにぶつかると爆発を起こす体当たり攻撃。地形対応ワザなので坂を上る方向へ出せば、坂に沿って上昇しながらの体当たりができる。また、シールドを張った敵をすり抜けてしまう特性があり、ガードしがちな相手に使うとピーチボンバーの着地時に一方的な反撃機会を与えることになりかねない。地上戦での多用は避けて、シールドが使えない空中戦に混ぜるのがベスト。



◆地上で出した場合は爆発しないとしりもちをつき着地。大きなスキができる。

上必殺ワザ　ピーチパラソル

↑ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	14・11ヒット(3・1ヒット)	E(F)	↑(↑)



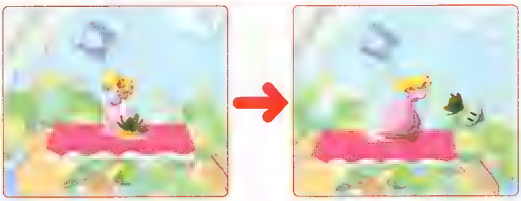
パラソルを突き上げつつ上昇する多段ヒットワザ。上投げや下投げで浮かせた敵を下からピーチパラソルで追撃して多段ヒットによる大ダメージをねらうほかに、上方向への強い攻撃判定を活用すれば空中から攻撃してくる敵を安全かつ確実に迎撃する目的で使うこともできる。

上昇後はパラソルが開いて空中をゆっくりと降下するのだが、この降下中には空中ワザを出すことができない。着地するまでスティック入力の上下でパラソルを開閉して降下速度を変化させ、敵の攻撃をかわすのを怠らないこと。また、開いているパラソルの傘部分には攻撃判定がある。データのカッコ内にあるものがその威力で、与えるダメージは決して高くないが降下中に上から襲ってくる敵への唯一の反撃手段として覚えておくといい。攻撃時の上昇性能と降下速度を遅くする能力から、敵にふっとばされた場合にステージへ復帰するワザとしての利用価値も非常に高い。

下必殺ワザ　野菜ひっこ抜き

↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
－	－	－	－



敵に投げてぶつけるための野菜を地面からひっこ抜く必殺ワザ。地面からひっこ抜くというワザの性質上、ピーチがアイテムを持っていない状態で地上にいる場合にのみ使用することができる。野菜を投げてぶつけたときの威力は描かれている表情によって右の囲みにあるような違いがあり、威力の高いものほど出現確立が低くなる。また、極めて低確立で野菜の代わりにどせいさん、ボム兵、ビームソードのいずれかをひっこ抜くこともある。

野菜の表情と投げたときの威力

※カッコ内はスマッシュ投げ使用時

 ダ:6(8) ふ:E(E) 方:↗(↗)	 ダ:10(12) ふ:E(D) 方:↗(↗)
	 ダ:16(18) ふ:D(D) 方:↗(↗)
	 ダ:34(36) ふ:A(A) 方:↗(↗)



キャラクター対戦攻略
たいせんこうりゃく

PEACH ピーチ

空中制動能力が高いピーチなら、どのステージで誰を相手にしたとしても互角以上に戦うことができるはず。フワフワと空中に浮かんで相手の無理な攻めを誘い、スキを見せた敵をふっとばせ！

ダッシュ攻撃が地上戦の要

相手の蓄積ダメージが少ない序盤は、攻撃判定が強く敵にヒットさせたあとの連係がしやすいダッシュ攻撃のレディープッシュをメインに使っていく。ふっとばした敵に下で紹介している連係をつなげて大ダメージをねらっていこう。攻撃がワンパターンにならないように、ダッシュからのつかみ、ショートジャンプからの空中攻撃、ショートジャンプから何もワザを出さずに着地してのつかみなども混ぜてバリエーションをつければ、敵のミスを誘いダッシュ攻撃がヒットしやすくなるはずだ。

特殊能力の空中浮遊について

ピーチの特殊能力である空中浮遊を使えばスティックを上方向へ入れ続けるか、XかYボタンを押し続けることで、空中で一定の高さを2.5秒間維持できる。実戦では2段ジャンプの暴発を防ぐために、浮遊したい高さでスティックを下に入れながらXかYボタンを押す操作方法を使うといい。ジャンプしてから着地までに一度しか使えない能力なので使いどころは慎重に選ぼう。

威力の高い野菜をひっこ抜いた場合

ふっとばし能力が非常に高いおばあちゃん顔の野菜をひっこ抜いた場合は、1回投げただけで終わらせるのはもったいない。2〜3回ヒットさせればほぼ確実に敵をKOできるので、相手にぶつかる、もしくはガードされて跳ね返ったものをアイテムキャッチで取って再利用しよう。

KOをねらう場合に使用するワザ

おばあちゃん顔の野菜や最大までためたスマッシュ攻撃上といった強力なふっとばし能力を持つ攻撃はあるものの、特定の表情をした野菜をひっこ抜くまでの手間の大きさや限定した状況でしかスマッシュ攻撃上がクリーンヒットしないことを考えると、これらの攻撃はKOをねらうのに実用的とは言えない。実戦では一度ふっとばした相手を空中前攻撃や空中上攻撃で追撃してステージ外まで飛ばすことをねらったほうがいい。地上でKOをねらうならスマッシュ攻撃下がオススメ。攻撃は必ずステージの端と敵の間に自分がいる状態で出して、ふっとばす方向を合わせること。

オススメ連係
おすすめれんけい

ダッシュ攻撃→スマッシュ上攻撃→空中上攻撃とつなぐのがピーチの基本連係。ダッシュ攻撃で浮く高さは敵の重さやダメージの量によって変わるので、スマッシュ攻撃上を省略して空中上攻撃で2回追撃したり、スマッシュ攻撃上を強攻撃横に変えるなど、自分の使いやすいものにアレンジしてみよう。



↑ダッシュ攻撃はめり込ませて当てないと、敵が真上にふっとばない。



↑ダッシュ攻撃ではなく下投げや上投げでも連係の開始は可能。

ヨッシー

YOSHI

CHARACTER FILE 05



おもな出演作品

ヨッシーアイランド(FC)／ヨッシーストーリー(FC)

キャラクター特性

2足歩行の心優しき恐竜。軽快なフットワークですばやくステージを動き回り、発達した足や尻尾を振り回してパワフルな攻撃を繰り出す。空中ジャンプがとても高い位置まで飛び上がれることもヨッシーの特徴のひとつ。さらに、空中ジャンプには上昇中にワザを出さない限り、威力が低い敵の攻撃を受けてもふっとばされないという特殊能力もある。上方向に移動する必殺ワザを持っていないため、ステージ復帰は空中ジャンプだけが頼り。ジャンプだけでステージに届かない場合は緊急回避も使って最後のひと伸びを稼ぐこと。

特殊能力

- ふっとび耐性

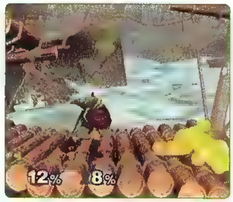


COLOR キャラクターカラー

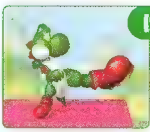


地上ワザの特徴

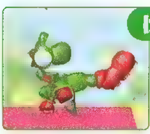
強攻撃横のつよいけりはスティックを斜め上方向や斜め下方向に入れれば、その向きにワザを出す方向が変化する。威力は上方向、真横、下方向の順に強くなるが、その違いはごくわずか。段差のある地形で相手の位置に合わせて使い分けていけばいい。強攻撃下のしっぽアタックは敵をふっとばす距離が一定のワザ。ダメージを十分に与えている敵に対しても、フィニッシュワザとしては不向きなことを覚えておこう。スマッシュ攻撃横のスマッシュずつきは強攻撃横と同じくスティックを入力する方向でワザを出す向きを変えることができる。向きによって威力が変わるようなことはないので、積極的に地形に合わせた使い分けをすればいい。スマッシュ攻撃上のまうえずつきは上方向に強い判定があり、対空ワザとして活躍する。スマッシュ攻撃下のぜんごしっぽはほかのスマッシュ攻撃と比べてややふっとばし能力が劣るが、自分の後ろ方向にも攻撃判定がある（データのカッコ内がその威力）。敵に挟まれた状況で重宝するワザだ。ダッシュ攻撃のダッシュずつきは踏み込みながらワザを出すのでリーチが長い。相手にめり込むように出してしまうと、ガードされた場合に敵からの反撃が確定となる。頭突きの先端が当たるように、ワザを出す間合いを調節すること。



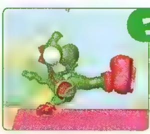
●後ろにのけぞるスマッシュ攻撃横は、敵の攻撃をよけながらの反撃が可能。



けり ▶弱攻撃1
A
▶ダメージ　3・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　F+↗



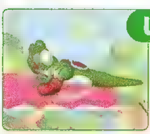
けりけり ▶弱攻撃2
弱攻撃1中に A
▶ダメージ　5・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　D+↗



つよいけり ▶強攻撃横
→ + A　方
▶ダメージ　12・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　D+↑



しっぽつきあげ ▶強攻撃上
↑ + A
▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　E+↑



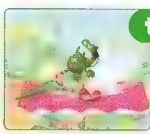
しっぽアタック ▶強攻撃下
↓ + A
▶ダメージ　10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　F+→



スマッシュずつき ▶S攻撃横
→ + A　方
▶ダメージ　16・1ヒット〜21・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　B〜A+↗



まうえずつき ▶S攻撃上
↑ + A
▶ダメージ　14・1ヒット〜19・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　B〜A+↑



ぜんごしっぽ ▶S攻撃下
↓ + A
▶ダメージ　14(12)・1ヒット〜19(16)・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　C〜B+→(←)



ダッシュずつき ▶ダッシュ攻撃
ダッシュ中に A
▶ダメージ　9・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向　D+9

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中下攻撃は多段ヒットで大ダメージをねらえる。真上に敵をふっとばす空中上攻撃は、浮かせた相手への追撃用に使いやすい。



ヨッシーキック ▶空中N攻撃

空中で A
- ▶ダメージ　10・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



かいてんずつき ▶空中攻撃前

空中で → ＋ A
- ▶ダメージ　17・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　B＋↓



あばれしっぽ ▶空中攻撃後ろ

空中で ← ＋ A
- ▶ダメージ　20・4ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　D＋↖



かいてんしっぽ ▶空中攻撃上

空中で ↑ ＋ A
- ▶ダメージ　13・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　C＋↑



ばたあしキック ▶空中攻撃下

空中で ↓ ＋ A
- ▶ダメージ　40・11ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↓

つかみと投げの特徴

つかみ間合いは広いものの、判定の発生が遅いことが難点。投げ自体のふっとばし能力も低く、KOねらいには向いていない。



つかみかみかみ ▶つかみ攻撃

つかみ中に A
- ▶ダメージ　3・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　ー



まえはきだし ▶前投げ

つかみ中に →
- ▶ダメージ　6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



うしろはきだし ▶後ろ投げ

つかみ中に ←
- ▶ダメージ　6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↖



うえはきだし ▶上投げ

つかみ中に ↑
- ▶ダメージ　5・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑



したはきだし ▶下投げ

つかみ中に ↓
- ▶ダメージ　4・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z
- ▶ダメージ　6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z
- ▶ダメージ　12・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z
- ▶ダメージ　6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z
- ▶ダメージ　6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗

通常必殺ワザ

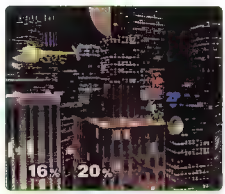
たまご産み

B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	7・1ヒット	−	−



真横に伸ばした舌でとらえた敵を飲み込み、タマゴに閉じこめて産み出す必殺ワザ。閉じ込める時間は3秒ほどで、産み出したタマゴは山なりの軌道を描いて落下する。タマゴに閉じ込めた敵は攻撃を加えてもふっとばないので、敵がカラを割って出てくるまで大きな追撃チャンスとなる。たまご産みで閉じ込められた相手側は、スティック操作でタマゴの落下軌道の変化、レバガチャで閉じ込められている時間の短縮ができる。



○落ち着いた相手にはガケ際でタマゴに閉じ込めて撃墜する戦法は効かない。

横必殺ワザ

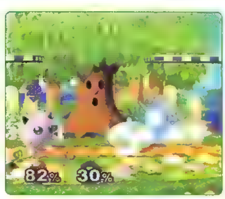
ごろごろたまご

+ B　L R Z

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・1ヒット	D	↑



転がりながら加速して、敵に体当たりをするワザ。敵にぶつかったときの転がり速度が速いほど威力は上昇するが、逆に勢いがつくまでは攻撃判定が発生しないので気をつけよう。攻撃判定の発生は転がり中に青い光が出ることで分かる。また、転がり中はスティックの左右で転がる方向の切り替えができるほか、最大で6秒間ほど続く転がりをBボタンで中断することも可能だ。空中では着地するまで攻撃判定が発生しないので注意。



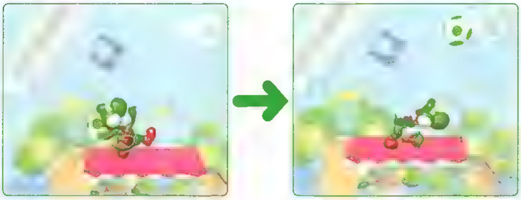
○十分に勢いがついて攻撃判定が発生すると、転がり中に青い光が出る。

上必殺ワザ

たまご投げ

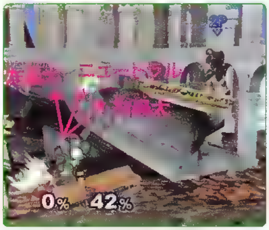
↑ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	12・1ヒット	E	↗



どこからともなく取り出したタマゴを山なりの軌道で敵に投げつける。タマゴはコマンド入力時にBボタンを押し続ける長さに比例して飛距離が伸び、コマンド入力後にスティックを左右に入れることで投げる方向の調節が可能だ。うまくコントロールすれば、障害物の向こう側にいる敵にも攻撃を加えることができる。離れた敵へのけん制や空中から攻撃してくる敵への迎撃など、いろいろな場面に活用していこう。

スティックの入力とたまご投げの角度



下必殺ワザ

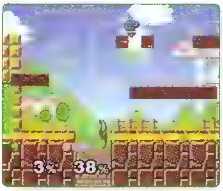
ヒップドロップ

↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	16(1)・1ヒット	B(F)	↑(↗)
空中	14(1)・1ヒット	C(F)	↑(↗)



地上で出した場合は空中に飛び上がってから、空中で出した場合はその位置から、急降下しつつ体当たりを行なう。床まで降下するとヨッシーの左右にデータのカッコ内にある攻撃能力を持った星が発生。たいした威力はないが、着地のスキをカバーしてくれる効果がとてもありがたい。いつも相手の真上から出すことを心がければ、回避されたとしても反撃は受けにくい。ヒップドロップを連発しているだけでも敵は対処に困るはずだ。



⊃ヒップドロップは着地まで急降下する。下に足場がないところで出さないこと。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

YOSHI ヨッシー

離れた位置からタマゴを投げまくり、空中に飛び上がればヒップドロップで急降下攻撃。「心は優しく攻撃は厳しく」をモットーに、恐竜らしく縦横無尽にステージを暴れまくろう!

対戦でメインに使いたいワザ

ヨッシーは必殺ワザのヒップドロップが主力攻撃。攻撃判定の強さ、ふっとばし能力の高さ、そしてワザが終わった後の反撃の受けにくさなど、ワザの性能が非常に高く、敵にダメージを与えることが目的の序盤から、相手の撃墜がねらいとなる終盤まで大いに活躍する。接近してきた敵を、弱攻撃の連打で追い払った後や、ジャンプして敵の攻撃を避けつつすぐに空中から出すと効果的だ。緊急回避でこちらの後ろ側に回り込む戦法を多用してくる相手には、スマッシュ攻撃下が活躍する。時間差で自分の後ろ方向に出る攻撃が、回避の終わった敵にタイミングよくヒットしてくれる。

体の大きな敵にはばたあしキック

お手軽に大ダメージを与えたいなら、ショートジャンプからの空中下攻撃で大量のコンボをねらう。クッパやドンキー、ガノンドロフといった体格の大きな敵や、スーパーキノコで巨大化した敵なら、ショートジャンプではなく通常のジャンプから空中下攻撃を出しても高い効果を得られる。

ふっとび耐性を活かした戦い方

空中ジャンプのふっとび耐性を利用すれば、敵の攻撃を受けつつカウンターを行なうことができる。ふっとび耐性で敵の攻撃に耐えたら、空中ニュートラル攻撃、空中上攻撃、空中後ろ攻撃といった出が速い空中ワザで即座に反撃すればいい。蓄積ダメージの大きな敵をこのカウンターでKOしたいならヒップドロップを出すのも効果的だ。

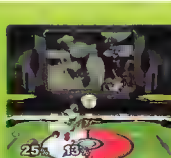
KOをねらう場合はワザを使い分ける

相手の蓄積ダメージが100%を超えたあたりからがヨッシーのKOチャンス。相手をステージの端近くまで追いつめているのなら、横方向へ大きくふっとばすスマッシュ攻撃下のぜんごしっぽやスマッシュ攻撃横のスマッシュずつきを当てればほぼ確実に撃墜することが可能だ。ステージの上部で戦っているのならスマッシュ攻撃上のまうえずつきや必殺ワザのヒップドロップで上方向へふっとばしてKOをねらう。KOしそこなって敵がステージに落下してきたら、空中上攻撃のかいてんしっぽで追撃することも忘れないように。

オススメ連係

おすすめれんけい

浮かせた相手にたまご投げや空中上攻撃で追撃するのが基本。蓄積ダメージが少ない敵が大きなスキを見せた場合には、密着して強攻撃上を2〜3回当ててから、空中上攻撃で追撃すると大きなダメージを与えられる。相手が高く浮きすぎると連続ヒットしないので、強攻撃上の回数は敵の重さやダメージ量で変えること。



❶真上へふっとんだ場合は強攻撃上で、斜め方向ならたまご投げを使う。



❶重い敵なら下投げからヒップドロップで追い打ちするのも逃げにくい。

ドンキーコング

DONKEY KONG

CHARACTER FILE 06



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

スーパードンキーコング(SFC)／ドンキーコング64(N64)

キャラクター特性

巨体に見合ったパワーと重量があるため、攻撃力と防御力はかなり高い。さらに移動速度が速く、各ワザのリーチも長めなので、高いレベルでバランスが取れている超肉体派の万能なキャラクターといえるだろう。持っているワザには、破壊力バツグンのジャイアントパンチに地上の広範囲を攻撃できるハンドスラップ、そして相手を運べる前投げと使い勝手のいいものを豊富に取りそろえている。持ち前のスピードで相手のふところにもぐりこんで得意の接近戦でねじ伏せる黄金パターンは、どんな相手にも対応できるぞ。

特殊能力

なし



地上ワザの特徴

上下左右いずれかの方向に対応できるワザが一通り揃っているため、ワザの使い方を間違えなければかなりの強さを発揮できる。横方向への攻撃は、密着状態ではA連打、そして離れていくにつれて強攻撃下→強攻撃横とリーチとワザのスキにあわせてこまかく使い分けることが重要だ。特に強攻撃横はリーチは長いがスキは大きいので、ワザの先端を当てるようにしないと反撃されることがある。上方向への攻撃には、強攻撃上とスマッシュ攻撃上が有効。強攻撃上はダメージとふっとばし能力は低いが、上から後方まで広範囲をカバーしているのが利点。逆にスマッシュ攻撃上は攻撃範囲は上だけだが、ダメージとふっとばし能力は大きく、ホールドすることでさらに高めることが可能だ。

ちなみにドンキーコングのふっとばし能力はほかのキャラクターと大差はないため、KOをねらうときはスマッシュ攻撃を使った方がいい。ふっとばし能力はスマッシュ攻撃横がいちばん大きいが、ほとんどのステージは横に広く、上に狭いので、必ずしもスマッシュ攻撃横が有効とはいえない。スマッシュ攻撃上は当てられる状況が限定されているので、横に広いステージでは、横にいる相手に当てやすく、上方向にふっとばせるスマッシュ攻撃下を使うといいだろう。



○スマッシュは横と下の使い分けが重要。上にふっとばすときは下を使おう。



ジャブ

A

▶ダメージ　4・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



アッパー

弱攻撃1中に A

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



コンゴアックス

→＋A

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋→



くもの巣はらい

↑＋A

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↑



足もとピンタ

↓＋A　地

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



ダイナクラップ

→＋A　た

▶ダメージ　20・1ヒット～27・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B～S＋→



ジャンボプレス

↑＋A　た

▶ダメージ　18・1ヒット～24・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B～A＋↑

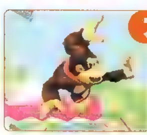


ツインビート

↓＋A　た

▶ダメージ　16・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B＋↑



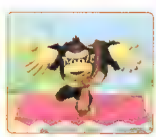
アイアンキック

ダッシュ中に A

▶ダメージ　11・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑

APPEAL アピール





空中(くうちゅう)ワザの特徴(とくちょう)

両手を振り下ろす空中前攻撃は、斜め上から斜め下まで広範囲を攻撃し、腕を下まで振り下ろしたときに当てれば、相手を真下にふっとばせる。



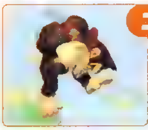
ドンキーラリアット ▶ 空中ニュートラル攻撃
空中で A
- ダメージ 12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+↗



ハンマーナックル ▶ 空中前攻撃
空中で → + A
- ダメージ 16・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 B+↗(↓)



コングロケット ▶ 空中後ろ攻撃
空中で ← + A
- ダメージ 13・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+↗



エアヘッドバット ▶ 空中上攻撃
空中で ↑ + A
- ダメージ 14・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+8



エアスタンピード ▶ 空中下攻撃
空中で ↓ + A
- ダメージ 16・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 B+↓

つかみと投げの特徴(とくちょう)

つかみのリーチは長く、ねらうチャンスは多い。上投げと下投げは追撃しやすく、前投げは相手を運べるので早期KOがねらえるぞ。



つかみチョップ ▶ つかみ攻撃
つかみ中に A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 ―+―



リフティング ▶ 前投げ
つかみ中に →
- ダメージ 欄外参照(らんがいさんしょう)
- ふっとばし能力+方向 欄外参照(らんがいさんしょう)



ダイレクトスルー ▶ 後ろ投げ
つかみ中に ←
- ダメージ 11・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+↖

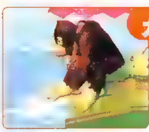


ココナッツリフト ▶ 上投げ
つかみ中に ↑
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+↑



パイルドロップ ▶ 下投げ
つかみ中に ↓
- ダメージ 7・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+↗

ガケのぼり攻撃(こうげき)



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→

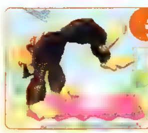


ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+→

起き上がり攻撃(こうげき)



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→

リフティング後の投げ

↑+A	ダメージ:7	ふっとばし能力+方向:E+8
→+A	ダメージ:8	ふっとばし能力+方向:E+9
↓+A	ダメージ:6	ふっとばし能力+方向:F+6
←+A	ダメージ:8	ふっとばし能力+方向:E+7

通常必殺ワザ

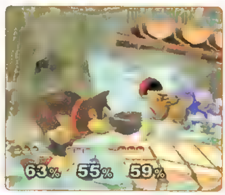
ジャイアントパンチ

B ため

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	12・1ヒット〜30・1ヒット	C〜S	↗



Bを押すと腕を振り回し、もう1度Bを押すと攻撃を放つ。腕を振り回している時間が長いほど攻撃力とふっとばし能力は高くなり、最大までたまると、頭から湯気が出て自由に動けるようになる。腕を振り回している間にスティックを左か右に入力すると緊急回避し、LかRでためを中断することが可能。なおためている間に攻撃される、ミスをする、攻撃を放つのいずれかの状況になるとためた攻撃力は失われる。



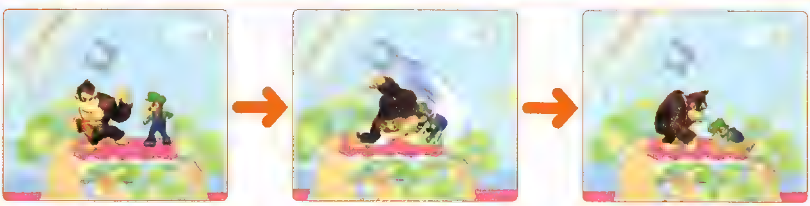
◆最大までためたらチャンスを待ち、破壊力バツグンのパンチを叩き込め。

横必殺ワザ

ドンキーヘッドバット

スティック横 + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	5・1ヒット	E	↓
空中	10・1ヒット	E	↓



地上と空中で見かけは同じだが、ワザの性質と威力が変化する。地上で出した場合、与えられるダメージは小さいものの、地上の相手に当てると相手は地面に埋まってしまい、しばらく動けなくなる。埋まっている時間は、相手のダメージがたまっているほど長くなるが、相手がレバガチャをすると早く回復する。空中で出す、または空中の相手に当てた場合は相手は真下にふっとぶので、迎撃に使って復帰をジャマすることも可能だ。

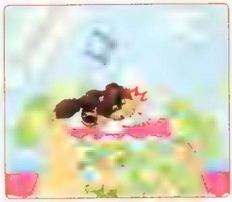


◆相手はレバガチャで回復できるので、追い打ちはすばやく行なうこと。

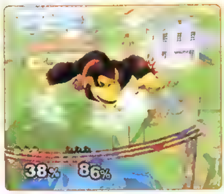
上必殺ワザ

スピニングコング

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	12・1ヒット	C	↗
空中	33・8ヒット	D	↗

回転しながら体当たりするワザで、スティックを左右のどちらかに入力していれば、入れた方向へ移動しつつ攻撃できる。空中で出した場合は上昇しながら横に大きく移動できるので復帰に役立つワザだ。ダメージとふっとばし能力は、回転前の腕を振り上げる動作で当てたときがいちばん大きい。回転するまでの時間は地上だと遅く、空中だと早いため、地上での連続ヒットは見込めないが、空中だと連続ヒットしやすい。



⊃地上で出した場合はふっとばし重視で、空中だとダメージ重視になる。

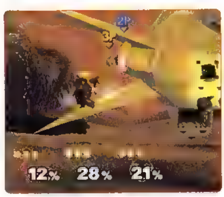
下必殺ワザ

ハンドスラップ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	11・1ヒット	E	↑




地面を叩いたときの衝撃で攻撃するワザ。Bボタンを連打することでワザを出し続けることが可能。地面を叩いたときに発生する衝撃波が攻撃範囲の目安で、前方に広く後ろは少し狭い。ただし後ろ方向は見た目よりも少し広いので、後ろからダッシュ攻撃などをしかけられても返り討ちにできる。ちなみに衝撃波自体に攻撃力はないため、空中にいる相手にはまったく当たらない。ふっとばし能力は低いが、軍団戦ではKOの山をきずけるワザ。



⊃周囲の相手をふっとばせるので、乱戦状態から抜け出すのに役立つぞ。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

DONKEY KONG ドンキーコング

長いリーチを活かした攻撃で、ふところにもぐりこまれないようにしていれば優位に立てる。距離にあわせた行動を覚えて、どんな相手とでも五分以上の戦いができるようになろう。

相手の接近を阻止しつつ攻めよう

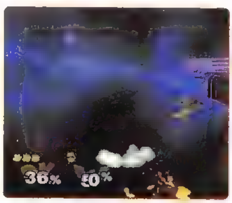
ドンキーコングの持ち味は接近戦だが、ワザの出が早くはないため、密着状態は苦手。ふところにもぐりこまれないように、正面から近づいてきたら強攻撃下と強攻撃横で追い払い、空中からきたら強攻撃上で対処すること。密着された場合は、ハンドスラップで相手を跳ね上げるか、緊急回避で離れたほうがいい。相手の攻めがあまくなったら、強攻撃横を先端で当てるようにして攻撃するのがベスト。攻撃が単調にならないように、たまにジャンプ攻撃やダッシュからのつかみをまぜよう。空中から攻める場合は、ワザの出が早く、当てやすい空中後ろ攻撃がオススメ。足場に登りながら攻撃するときや、下にいる相手を攻撃するときに役立つぞ。ふっとばし力も高いので、相手のダメージがたまっていればKOもねらえるぞ。

相手のダメージが70%くらいを超えたら、スマッシュ攻撃横やジャイアントパンチでKOをねらおう。ジャイアントパンチは、相手がふっとんでいたり、離れているときなど、ちょっとした機会に少しずつためておくといいだろう。

投げを使いこなせ

相手を運んでから投げる前投げは、フラットゾーンのように、横に飛び出したらすぐにKOになるステージで活躍する。なるべく画面端近くで戦うようにし、ダメージを受ける覚悟でつかもう。そして、画面端ギリギリまで運び、外に投げればダメージがたまっていなくてもKOできるぞ。

相手をつかんだままステージの下に落ちて道連れにする戦法も、状況やルール次第では強力。相手よりもストックが多く、倒せばゲーム終了になる状況ならば、迷わず決行しよう。ちなみに自滅する寸前に投げていれば、撃墜点が自分に入る。タイム制のルールではポイントを稼ぐために重要となるテクニックなので覚えておくこと。

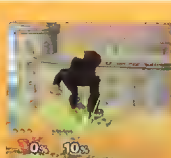


➲道連れをねらうときは、復帰しにくい場所に相手を投げよう。

オススメ連係

おすすめれんけい

相手のダメージがたまっていないうちは、下投げからジャイアントパンチや強攻撃横が連続ワザになる。ダメージがたまってきたら、上投げやダッシュ攻撃からの空中後ろ攻撃や空中上攻撃、スマッシュ攻撃上に切り替えよう。ただし空中回避などで簡単に避けられてしまうので多用は禁物だ。



➲下投げからの追い打ちが序盤は有効。ダッシュ攻撃も当たるぞ。



➲ダメージが30%くらいたまっていれば、ジャイアントパンチが当たる。

キャプテン・ファルコン

CAPTAIN FALCON

◀CHARACTER FILE 07



おもな出演作品

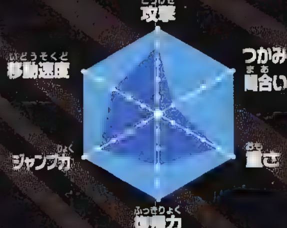
F-ZERO(SFC)/F-ZERO X(N64)

キャラクター特性

凄腕のバウンティ・ハンターの名に恥じない、パワーとスピードを兼ね備えた強力なキャラクター。空中戦や接近戦でダメージを与え、強力なふっとばし能力を持つファルコンパンチで豪快な決定打を出す戦法を得意としている。反面、飛び道具を持たないため遠距離からの攻撃には弱い。そこはダッシュのスピードと高いジャンプ力を活かして近づき、なんとか接近戦に持ち込もう。また、スマッシュ攻撃横、ファルコンナックル、ファルコンキックといった地形対応ワザを利用すれば、どんな地形でも苦にせず戦うことができるのだ。

特殊能力

- アイテム2段振り
- 三角飛び



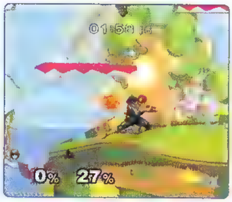
COLOR キャラクターカラー



CHARACTER FILE 07 ★★★ CAPTAIN FALCON

地上ワザの特徴

弱攻撃は4段階に分かれていて、それほど連射が早くなくてもマッハパンチまで出せる。ニーバットで止めたいときは、ボタンを押す間隔を長くしよう。すべての強攻撃は与えるダメージが多く、そのわりにスキが少ないのでどんなシーンでも活躍するはずだ。特に強攻撃下はリーチも長くオススメだ。ちなみに、強攻撃横は斜め上下に撃ち分けることが可能。覚えておいて損はない。スマッシュ攻撃はそれぞれ攻撃できる方向が限られているため、むやみに出しているだけでは当たらないぞ。相手が上の足場や空中にいるならスマッシュ攻撃上、正面にいるならスマッシュ攻撃横、前後に囲まれてしまったならスマッシュ攻撃下、といったように状況によって使い分けるといい。



⊙スマッシュ攻撃横はホールドすると、ファルコンパンチに匹敵する威力になる。



ジャブ ▶弱攻撃1
A
- ダメージ　2・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→



ストレート ▶弱攻撃2
弱攻撃1中に A
- ダメージ　3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→



ニーバット ▶弱攻撃3
弱攻撃2中に A
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↗



マッハパンチ ▶連打攻撃
弱攻撃3中に A　連
- ダメージ　5・6ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→



ラウンドキック ▶強攻撃横
→ + A　方
- ダメージ　11・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　C+↗



ホイールキック ▶強攻撃上
↑ + A
- ダメージ　13・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　C+↗



スプロールキック ▶強攻撃下
↓ + A　地
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↗



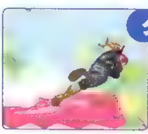
オーバーヒートエルボー ▶S攻撃横
→ + A　地 方 た
- ダメージ　20・1ヒット～27・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　A～S+↗



デュアルエッジ ▶S攻撃上
↑ + A　た
- ダメージ　19・2ヒット～27・2ヒット
- ふっとばし能力+方向　B～A+↑



フロント&バックキック ▶S攻撃下
↓ + A　た
- ダメージ　18(16)・1ヒット～24(21)・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　A(B)～S(A)+↗



ターボショルダー ▶ダッシュ攻撃
ダッシュ中に A
- ダメージ　10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↗

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中前攻撃と空中攻撃下が強い。空中前攻撃はワザの出た直後に強いふっとばし能力を持つので、そのときにヒットさせよう。



ローターリーキック ▶空中N攻撃
- 空中で (A)
- ▶ダメージ　6(7)・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　F(D)＋→(↗)



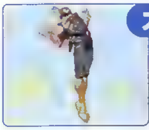
ストライキングニー ▶空中攻撃前
- 空中で (→)＋(A)
- ▶ダメージ　18・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　A＋→



バックナックル ▶空中攻撃後
- 空中で (←)＋(A)
- ▶ダメージ　8・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　D＋↖



オーバーヘッドキック ▶空中攻撃上
- 空中で (↑)＋(A)
- ▶ダメージ　13・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　C＋↑



スタンピードボム ▶空中攻撃下
- 空中で (↓)＋(A)
- ▶ダメージ　16・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　B＋↓

つかみと投げの特徴

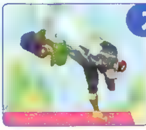
つかみの間合いは狭く、ほとんど密着していないと不可能。もし、つかみたいのならダッシュスピードの速さを利用して間合いをつめるといい。



つかみニーバット ▶つかみ攻撃
- つかみ中に (A)
- ▶ダメージ　3・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　−



ショートボディブロー ▶前投げ
- つかみ中に (→)
- ▶ダメージ　9・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



ストライキングスルー ▶後ろ投げ
- つかみ中に (←)
- ▶ダメージ　9・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↖



ライジングフラット ▶上投げ
- つかみ中に (↑)
- ▶ダメージ　7・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑



ヘッドクラッシュ ▶下投げ
- つかみ中に (↓)
- ▶ダメージ　9・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
- ガケつかまり中に (A) or (B) or (Z)
- ▶ダメージ　10・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　F＋→

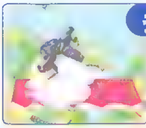


ガケのぼり攻撃B
- ガケつかまり中に (A) or (B) or (Z)
- ▶ダメージ　8・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　F＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
- あおむけダウン中に (A) or (B) or (Z)
- ▶ダメージ　6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



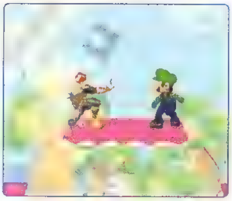
うつぶせ起き上がり攻撃
- うつぶせダウン中に (A) or (B) or (Z)
- ▶ダメージ　6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗

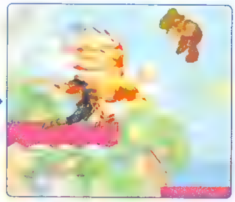
通常必殺ワザ

ファルコンパンチ

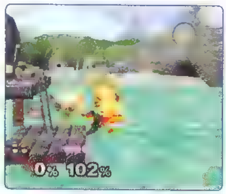
B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	27・1ヒット	S	↗





その名のとおり炎の隼をまとった拳で殴る必殺ワザ。ダメージとふっとばし能力は3段階に分かれていて、近くで当たるほど強力になる。一発逆転をねらうワザとして使えるが、殴るまでのスキが大きく、ふらふら状態になった相手でもなければ当てるのは難しい。そこで、地上にいる相手の付近に着地するようにジャンプし空中でBボタンを押そう。そうすれば、着地と同時に攻撃ができるので、ヒットする確率も高くなるのだ。



⊖ワザを出すと前に進むが、ガケに向かって使っても落ちない。安心して使おう。

横必殺ワザ

ファルコンナックル

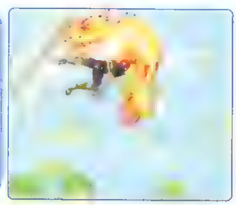
→ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	7	D	↑
空中	7	D	↓

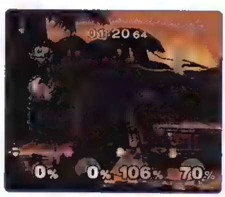




空中



地上で使うと前方へと突進し、攻撃が当たると相手を上方向にふっとばす。ふっとばした相手をファルコンダイブや空中攻撃で追撃し、さらにダメージを与えよう。ただし、突進中に攻撃されると一方的にダメージを受けるケースが多いので多用は禁物だ。一方、空中で使うと地上とは反対に下方向にふっとばすワザに変化し、その後はしりもち落下になる。下に着地可能な足場があるかどうか確認してから使うように。

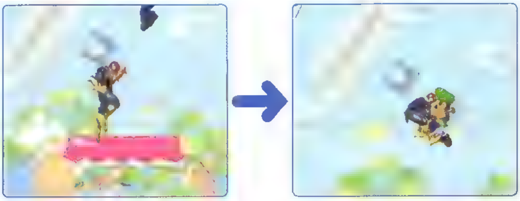


⊖地上でもしりもち落下となる。ガケが近いときは操作ミスに十分注意。

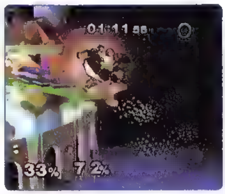
上必殺ワザ

ファルコンダイブ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	15	D	↗



ワザを出した直後ジャンプし、上昇中に相手をつかんでダメージを与える必殺ワザ。上投げやファルコンナックルで相手を浮かしてから使うとねらいやすいだろう。また、その上昇力を活かせば運悪くふっとばされたときの復帰ワザとしても使えるぞ。なお、ワザを出した直後にスティックを左右に入力するとジャンプする方向を調節できる。ガケにつかまるときはそれを利用して、相手に復帰を阻止されないようにしよう。



⊃つかんだあとは相手の反対側へジャンプする。ガケ際のときは要注意。

下必殺ワザ

ファルコンキック

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	15	C	↗
空中	13	D	↗



炎に包まれたキックで攻撃する必殺ワザ。ファルコンナックルとならぶ地形対応ワザで、これら2つのおかげで起伏の激しいステージでもラクに戦える。地上での移動距離は長いが、攻撃している時間は見た目よりも短いので注意。空中では、斜め下に向かって攻撃するワザに変化する。また、地上・空中共にワザの後のスキが大きくガードされると反撃は必死だ。多用せず奇襲ワザとしてときどきつぜん使うとおもしろいぞ。



⊃地上で垂直な壁に向かって出すと、三角飛びのような使い方ができる。



キャラクター対戦攻略

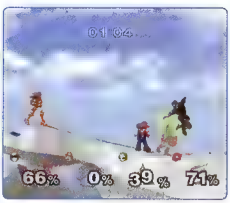
たいせんこうりゃく

C.FALCON キャプテン・ファルコン

ダッシュスピードの速さを利用して相手に近づき、パワーあふれる攻撃で勝負を決める戦い方が得意。また、強力なふっとばし能力を持つ空中前攻撃を使えば空中戦も十分こなせるぞ。

空中攻撃で相手をかく乱

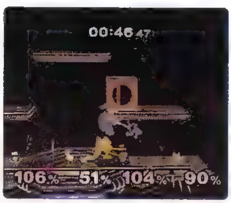
相手のダメージが少ない序盤では、下で紹介しているファルコンナックルからの連係を使うか、ジャンプして空中から攻めていこう。頼りになるのは空中前攻撃で、ワザが出た瞬間にヒットすると最大18ものダメージを与えるうえに、ふっとばし能力も高い。しかし、それを相手の正面から多用していると防御されたり逃げられたりしてしまう。相手を飛び越すようにジャンプしつつ空中後ろ攻撃もおりまぜていこう。もし、それらの空中攻撃をガードされたら着地直後につかむか、すばやく攻撃できる強攻撃を駆使してさらにダメージを与えよう。相手にスキがあるようなら、スマッシュ攻撃横や下で大ダメージをねらってもいいだろう。



⊃うまく制御すれば、同じ場所からでも相手の前後に着地可能だ。

フィニッシュをねらうワザは？

相手のダメージが30%前後からKOをねらえるファルコンパンチだが、出際のスキが大きくP072で紹介したようなテクニックを使わないとなかなかヒットさせづらい。そこで地上でのフィニッシュをねらうならスマッシュ攻撃横を使おう。スマッシュ攻撃横は踏み込んで攻撃するため見た目よりリーチが長く、相手が50%以上のダメージなら即KOをねらえる強力なワザだ。また、空中の相手をねらうときは空中横攻撃がオススメ。先に紹介したようにワザを出した瞬間のふっとばし能力が高く、こちらは80%ぐらいから相手を場外へふっとばせる。以上のワザを地上と空中で使い分け、チャンスを逃がさず確実にふっとばそう。



⊃ホームランバットが出たら必ず取ろう。2段振りで一発逆転も可能だ。

オススメ連係

おすすめれんけい

ファルコンナックルで相手を空中に浮かせ、追撃する連係が強い。相手のダメージが50%ぐらいまでならファルコンダイブ、それ以上なら空中上攻撃が当てやすい。ファルコンナックルの代わりに上投げでもよいが、そのときはファルコンダイブが間に合わないので強攻撃上でダメージを与えよう。



⊃相手が重いキャラクターなら、ほとんどかわされることはない。



⊃空中上攻撃は攻撃範囲が広く当てやすい。非常に頼りになるワザだ。



フォックス

FOX

CHARACTER FILE 08

COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

スターフォックス（SFC）／スターフォックス64（N64）

キャラクター特性

移動スピードにかけては全キャラクターの中でもトップクラス。ダッシュと移動力の高いふたつの必殺ワザ、フォックスイリュージョンとファイアフォックスでステージ中を走り回れば、動きの遅いキャラクターは追いかけるだけでせいいっぱいになるはずだ。速くて高いジャンプのおかげで空中戦にも強いが、落下スピードも速いことには注意が必要。ステージ外へふっとばされたときに気づくのが遅いと、復帰ワザを出す前にミスしてしまうことがある。自分のすばやい動きに振り回されないように、落ち着いたプレイを心がけよう。

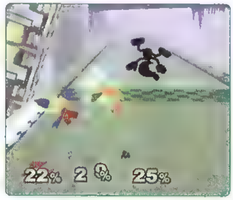
特殊能力

- 三角飛び



地上ワザの特徴

弱攻撃のストレートは少し前進しながら出るワザで、ジャブ→ストレート→ジャブ〜と繰り返せば相手をステージ端に追いつめながら攻撃できる。またAボタン連打で出るラピッドキックは、連打をやめなければずっと出し続けられる。相手を壁に追いつめたときに、特に力を発揮するはずだ。強攻撃横とスマッシュ攻撃横はスティックを斜め上または斜め下に入れることで、ワザの向きを入れた方向へ少し変化させることが可能。スマッシュ攻撃上のサマソールトキックは、ためなくても、最大までためたスマッシュ攻撃横と同じぐらいの強烈なふっとばし能力がある。相手のスキを見てダッシュからスマッシュ攻撃上を決められるようになれば、対戦での勝率アップ間違いなし!



◯スマッシュ攻撃上は後ろ側にも攻撃が当たるので、前後の敵をけちらせる。



ジャブ ▶弱攻撃1

A

- ダメージ　4・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　E+↗



ストレート ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

- ダメージ　4・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　E+↗



ラピッドキック ▶連打攻撃

弱攻撃2に A　連

- ダメージ　5・6ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+↑



フォックスウィップ ▶強攻撃横

→+A　方

- ダメージ　9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+→



フリップキック ▶強攻撃上

↑+A

- ダメージ　9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　C+↗



フォックステイル ▶強攻撃下

↓+A　地

- ダメージ　10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　C+↑



レッグショット ▶S攻撃横

→+A　た

- ダメージ　15・1ヒット〜20・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　B〜A+→



サマーソルトキック ▶S攻撃上

↑+A　た

- ダメージ　18・1ヒット〜24・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　A〜S+↑



グラウンドキック ▶S攻撃下

↓+A　地　た

- ダメージ　15(15)・1ヒット〜20(20)・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D(D)〜B(B)+6(←)



ジャンプサイドキック ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

- ダメージ　7・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↑

アピール APPEAL



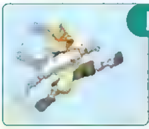


空中ワザの特徴

空中前攻撃は5回蹴りを出すワザで、体の大きい相手には1度に2～3発当たることもある。空中上攻撃は2発目のふっとばし能力が高い。



フォックスキック ▶空中N攻撃
空中で [A]
▶ダメージ　1ヒット・12
▶ふっとばし能力＋方向　C＋↗



トルネードシャフト ▶空中攻撃前
空中で [→]＋[A]
▶ダメージ　23・5ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



リバーススピンキック ▶空中攻撃後
空中で [←]＋[A]
▶ダメージ　15・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　C＋↖



テイル&レッグ ▶空中攻撃上
空中で [↑]＋[A]
▶ダメージ　16・2ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　B＋↑



エアドリル ▶空中攻撃下
空中で [↓]＋[A]
▶ダメージ　16・7ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　F＋↓

つかみと投げの特徴

つかみ間合いはマリオよりやや広いぐらい。下投げは相手を真下に叩きつけるので、受け身を取られなければ確実に追い打ちが決まる。



つかみニーバット ▶つかみ攻撃
つかみ中に [A]
▶ダメージ　3・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　－



スマッシュエルボー ▶前投げ
つかみ中に [→]
▶ダメージ　7・2ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



クローズレンジブラスターH ▶後ろ投げ
つかみ中に [←]
▶ダメージ　7・4ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋←



クローズレンジブラスターV ▶上投げ
つかみ中に [↑]
▶ダメージ　7・4ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑



クローズレンジブラスターダウン ▶下投げ
つかみ中に [↓]
▶ダメージ　4・4ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　－＋↓

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に [A] or [B] or [Z]
▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

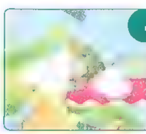


ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に [A] or [B] or [Z]
▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に [A] or [B] or [Z]
▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に [A] or [B] or [Z]
▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

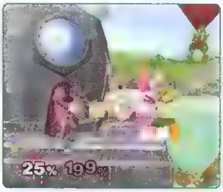
通常必殺ワザ

ブラスター

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	3・1ヒット	–	–



手にした銃からまっすぐに飛ぶ光線を放つ飛び道具。Bボタンを連打すれば銃をしまう動作をキャンセルして撃ち続けられる。光線の飛ぶスピードが速くて避けられにくく、さらに射程も長いという、いいことずくめのワザだ。ただしブラスターは当たった相手がまったくひるまないので、うっかり相手の近くで撃とうものなら手痛い反撃を受けることになる。遠くからこっそり連射して、相手が気づいたらすぐに撃ちやめること。



◎相手がひるまないのをいいことに、ふらふら状態のところへ猛連射。これは効く！

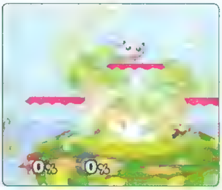
横必殺ワザ

フォックスイリュージョン

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	7・1ヒット	E	↑



前方に残像が残るほどの高速移動をして、途中にいる相手をふっとばす。移動中は高さが変化しないことを利用して穴を飛び越えたり、復帰ワザとしても使える。しりもち落下になるので、ガケに向かって出すときはステージから飛び出さないように気をつけよう。動き始めた直後にBボタンを押すと移動距離を短くすることが可能。Bボタンを押すタイミングである程度は移動距離を調節できるが、ねらった位置で止めることは難しい。



◎あまりのスピードにセンサー爆弾も反応しきれず、通過したあとに爆風が起こる。

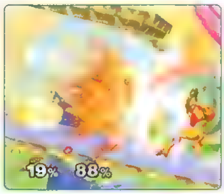
上必殺ワザ ファイアフォックス

↑ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	23・7ヒット	D	↑



攻撃力のある炎をまといつつ約1秒間力をためて、突進しながら体当たりで攻撃する。体当たり中はある程度の飛び道具を打ち消しながら進むので、強引な接近手段として使える。また体当たりの移動距離が長く、移動の向きを全方向から選べることから復帰ワザとしてお世話になることも多いだろう。力をためている間にダメージを受けるとワザが中断されるという欠点は、ジャマされにくい空中から出すことで解決できる。



◯単発ならサムスやミュウツーの最大ため飛び道具も打ち消せる。

下必殺ワザ リフレクター

↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	5・1ヒット	E	→



体全体を、飛び道具や投げつけられたアイテムを跳ね返す6角形の青いバリアーで包みこむ。ワザの出始めには攻撃力があり、直接攻撃にも使える。下投げからの追い打ちに便利だが、ふっとばす距離は一定なのでトドメには向いていない。Bを押し続けるとバリアーを張り続けることが可能で、また空中で出すと自分の落下速度が遅くなる。跳ね返し能力はマリオのもの(→P36)に加えて、フリーザーを跳ね返すこともできる。



◯飛び道具を跳ね返しあっていると、リフレクターがこわれてふらふら状態になる。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

FOX フォックス

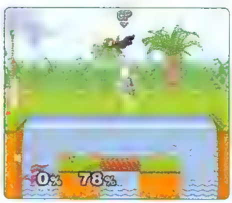
ブラスターのおかげで遠距離からどんどんダメージを与えられるフォックスも、相手を撃墜するためには接近戦の腕がものをいう。激しく動いて相手を迷わせ、一瞬のスキを逃さず決めろ！

自分のペースでステージを駆け回ろう

フォックスの基本ワザにはワザの出が早くてスキも少ない強力なものが多い。接近戦に持ちこめば、手数の多さでほとんどのキャラクターを圧倒できるだろう。特にジャブ→ストレート→ジャブ～という弱攻撃の繰り返しはスキがなく、1対1ならこれだけでガンガン相手のダメージを増やしていける。フォックスのスピードなら相手のわずかなスキにも歩いて近寄れるので、わざと近くをうろうろしてワザの空振りを誘いながら近寄ろう。2人以上が相手のときは、スピードを活かしてサッと距離を離し、乱戦にはつき合わずにブラスターでダメージを与えていくと安全だ。相手がブラスターを気にせず近寄ってくるようなら、フォックスイリュージョンやファイアフォックスで、攻撃しながら距離を離してしまおう。相手が1人で、ブラスターをジャンプで避けてくるようなら上スマッシュで迎え撃ってもいい。フォックスは体重が軽く、いったん受けに回るとあっという間にKOされてしまうので、なるべく一方的に攻撃できるように考えて立ち回ることが重要だ。

サマーソルトキックが決まれば勝つ！

体重の軽い相手であれば、ダメージが70%を超えたあたりからフィニッシュをねらっていける。決めワザはもちろんスマッシュ攻撃上が最有力だ。離れている相手のスキにも決められるように、ダッシュから直接出せるように特訓しておきたい。スマッシュ攻撃上は対空ワザとしても優秀なので、ブラスターで相手のジャンプを誘って迎撃する戦法も使える。スマッシュ攻撃以外では、強攻撃上と空中上攻撃が決め手になりうる。強攻撃上は下投げからの連係で、空中上攻撃はダッシュ攻撃や上投げからの連係で決めるか、すり抜け床の上にいる相手をねらって直接当てていこう。



❹空中上攻撃は当てにくいが強力。真下から突き上げよう。

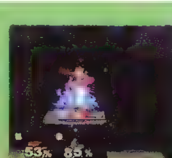
オススメ連係

おすすめれんけい

スキの少ない弱攻撃から強攻撃下、またはつかみへつなげる連係が強い。つかみからは、下投げ→強攻撃上またはリフレクターの連続ワザか、上投げ→空中上攻撃とつなごう。相手のダメージが50%を超えていれば、ダッシュ攻撃で頭上にふっとばしてからスマッシュ攻撃上や空中上攻撃での追い打ちがねらえる。



❹相手のダメージが少ないうちは弱攻撃の2発目から別のワザを出そう。



❹高い位置の足場で下投げを決めたら、すかさず強攻撃上でふっとばそう。

ネス

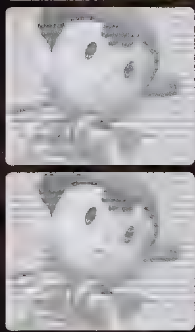
NESS

CHARACTER FILE 09



COLOR キャラクターカラー





CHARACTER FILE 09 ★★★ NESS

おもな出演作品

マザー2（SFC）

キャラクター特性

体は小さいが、超能力を利用して戦うためパワーは十分。ワザのリーチも体のわりに長めなのがうれしい。逆に欠点は、地上、空中ともに動きが遅いところ。軽いためふっとびやすい上に復帰ワザのPKサンダー体当たりが、ほかのキャラクターの復帰ワザと比べてコントロールが難しく、使える状況が限定されているのがつらい。必殺ワザやスマッシュ攻撃もクセのあるものが多く、使いこなすまでに時間がかかるため、どちらかというと上級者向けのキャラクターだ。また、2段ジャンプ中にワザを出すとジャンプの上昇がそこで止まるという特徴がある。

特殊能力

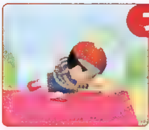
- なし



地上ワザの特徴

強攻撃下は強攻撃でありながら連打がきく優秀なワザ。相手を壁やガケに追い込んだ状態で使っていこう。強攻撃上は浮かせた相手の追撃に使える。強攻撃横はスティックを斜めに入れると、ワザの方向が変化する。方向を変えると攻撃力、ふっとばし方向も変化し、攻撃力は上方向がちょっとだけ高く、下方向はちょっとだけ低くなる。また、ふっとばし方向も蹴りの向きあわせて上だと斜め上に、下だと斜め下に変化するぞ。

スマッシュ攻撃横は、距離によって威力とふっとばし能力が変化。できるだけ攻撃力の高い先端部分を当てていこう。また、スマッシュ攻撃横は飛び道具を打ち返すことも可能だ。スマッシュ攻撃の上と下はほかのキャラクターのスマッシュ攻撃とは異なる性質をいくつか持っている。まず、スマッシュホールドしているときのヨーヨーで攻撃できる。ふっとばし能力はヨーヨーがホールド状態になる直前が最も大きい。さらに、スマッシュホールドでヨーヨーが止まる場所の地形がデコボコしていたり、地形がないとスマッシュホールド自体ができないのだ。



フック ▶弱攻撃1
Ⓐ
▶ダメージ 3・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E+→



ストレート ▶弱攻撃2
弱攻撃1中に Ⓐ
▶ダメージ 2・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 F+↑



ミドルキック ▶弱攻撃3
弱攻撃2中に Ⓐ
▶ダメージ 4・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E+↗



ショートキック ▶強攻撃横
→+Ⓐ 方
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 C+↗



トス ▶強攻撃上
↑+Ⓐ
▶ダメージ 7・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 C+↑



クラウチングキック ▶強攻撃下
↓+Ⓐ 地
▶ダメージ 3・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 F+→



バットスイング ▶S攻撃横
→+Ⓐ た
▶ダメージ 24・1ヒット〜32・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 B〜A+↗



シャトルループ ▶S攻撃上
↑+Ⓐ 地 た
▶ダメージ 9・1ヒット(6・1ヒット)〜22・4ヒット(8・1ヒット)
▶ふっとばし能力＋方向 D+↗



ヨーヨーショット ▶S攻撃下
↓+Ⓐ 地 た
▶ダメージ 14・2ヒット(7・1ヒット)〜25・4ヒット(9・1ヒット)
▶ふっとばし能力＋方向 D+↖



PKハンドスタンプ ▶ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ 地
▶ダメージ 12・3ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 D+↑

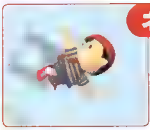
アピール APPEAL



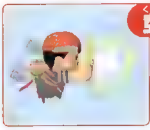


空中ワザの特徴

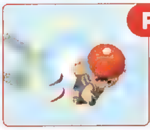
空中後ろ攻撃はワザが出た直後が最も攻撃力およびふっとばし能力が高い。空中下攻撃はメテオワザだが、出るのが遅く当てにくいのが欠点だ。



ネススピン ▶空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↗



空中PKハンドスタンプ ▶空中攻撃前
空中で → + A
▶ダメージ 15・5ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→



PKドロップキック ▶空中攻撃後
空中で ← + A
▶ダメージ 16・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 B+↖



ジャンピングヘッドバット ▶空中攻撃上
空中で ↑ + A
▶ダメージ 13・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↑



ニードルキック ▶空中攻撃下
空中で ↓ + A
▶ダメージ 12・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↓

つかみと投げの特徴

ネスの投げはどれも優秀。前投げは相手の蓄積ダメージが低くてもふっとばす能力がある。下投げからは連係攻撃をねらえるぞ。



つかみヘッドバット ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ 3・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 —



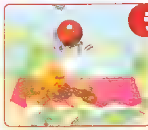
PKスルー ▶前投げ
つかみ中に →
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↗



リバースPKスルー ▶後ろ投げ
つかみ中に ←
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↖



カウボーイPKスルー ▶上投げ
つかみ中に ↑
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↑



ラピッドPKファイヤー ▶下投げ
つかみ中に ↓
▶ダメージ 8・5ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 8・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+→

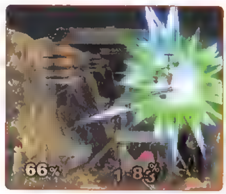
通常必殺ワザ

PKフラッシュ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	11〜36・1ヒット	D〜S	↑



Bボタンを押し続けると、緑の光弾がネスの身長の3倍程度まで上昇してから降下、ネスの腰のあたりまで降りると爆発する。その間、スティックの左右で光弾をコントロールすることが可能だ。途中でBボタンを離しても攻撃はできるが、ボタンを離してから攻撃判定が出るまで少し時間がかかる点に注意しよう。また、ためている間にネスが攻撃されたり、光弾が地形にぶつかると、光弾は爆発しないで消えてしまう。

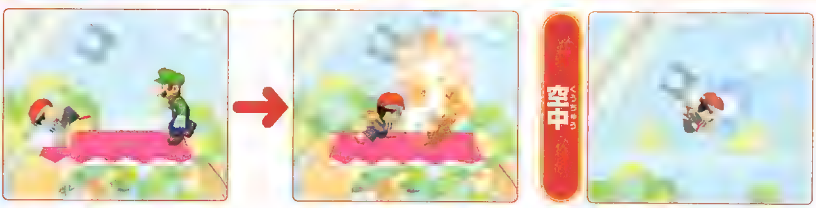


○ため時間が長いほど、威力、ふっとばし能力が上がり、攻撃範囲も広くなる。

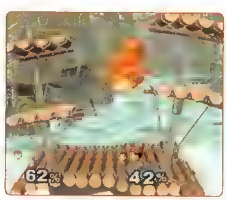
横必殺ワザ

PKファイヤー

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	15・8ヒット	F	↑



指先から小さな光弾を放つ。これが相手に当たると火柱が発生して連続で相手にダメージを与えることができる。相手が燃えている間に、空中前攻撃やスマッシュ攻撃横などで追撃をねらえるぞ。光弾は地上で出すと真横よりもやや下向きに、空中だと斜め下に飛ぶ。もともと射程距離は短い上に、地形に光弾が当たると火柱ができずに消えてしまうため、ちょっと地形が傾いているだけで使いにくくなってしまうのが欠点だ。



○空中で光弾がヒットした場合、発生した火柱は少しずつ下へ落ちていく。

上必殺ワザ

PKサンダー

+ B　L 操 E

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	8・1ヒット(1・1ヒット)	E(F)	↑


→


頭の上に雷を放つ。雷はスティックで大きく軌道を変えられるのが特徴。上のデータは雷の丸い部分があたったときのもので、カッコ内は後ろの部分に当たった場合。ワザのあとのスキが大きいので、間合いが離れているときか、対戦相手がほかに気をとられているときをねらって使っていこう。上空から攻撃してくる相手を迎撃するのに使うこともできるぞ。

上必殺ワザ

PKサンダー体当たり

PKサンダーを自分に当てる　L 操

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	25・1ヒット	A	→


→


雷をまとった体当たり攻撃。攻撃力はワザの出始めのほうが高くなっている。体当たりが出る方向は、PKサンダーを当てた場所によって変化し、右から当てれば左、下から当てれば上というように、当てた場所とは反対の方向に飛ぶ。復帰ワザとしても利用可能、というかネスはこれが使えないと簡単に撃墜されてしまうので、練習して確実に出せるようにしておこう。

下必殺ワザ

サイマグネット

+ B　難 操 連

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	—	—	—



エネルギー系の飛び道具を吸収してダメージを回復する。ちょっと変わったところでは、ピカチュウとピチューのかみなりの稲妻部分も吸収可能だ。回復量は飛び道具の攻撃力の2倍。しかし、ピチューのかみなりだけは攻撃力の約半分しか回復できない。ねらい所が難しいワザだが、一部のポケモンの攻撃は比較的楽に吸収できるぞ。どのポケモンの攻撃が吸収できるかは、P374から始まるデータページで確認してほしい。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

NESS ネス

3つの飛び道具を持ってはいるが、どれも性能は一長一短。遠距離戦メインで戦うのは難しいので、接近戦できちんとダメージを与えることが大切。クセのある必殺ワザは状況を見極めて使っていこう。

通常ワザをメインに戦っていこう

相手との間合いが多少広いときは、空中前攻撃で接近する戦法が有効だ。相手を跳び越さないように、ジャンプの高さを調節すること。接近した後は弱攻撃、強攻撃下、強攻撃横、投げなどを使って攻撃していこう。

ネスはダッシュ攻撃もリーチがあり使いやすい。ガードされたときのことを考えて、離れた場所からダッシュ攻撃の3ヒット目のみを当てるように出すこと。これがヒットすると相手はネス側に引き寄せられつつ上にふっとぶので、強攻撃上、空中上攻撃、空中前攻撃などでさらにダメージを与えていこう。

間合いがある程度広く、かつ地形が平ら、または少し下っているならPKファイヤーも使っていこう。こちらはヒットした場合、スマッシュ攻撃横や空中前攻撃、空中PKファイヤーなどで追加攻撃をねらえるのが大きな利点。しかし、光弾が小さく避けられやすい上にスキもそれなりに大きいので、乱発するのは危険。たまに使う程度にしておくことが大切だ。

投げと空中ワザで撃墜をねらえ

相手のダメージが100%前後になったら、今度はKOねらいのワザを中心に当てていこう。スマッシュ攻撃横はリーチがあり攻撃力も高いことから、比較的早い段階からKOをねらえる。

ほかには空中後ろ攻撃が強力だ。最も攻撃力が高い、ワザを出した直後をねらって当てていこう。空中の相手には空中上攻撃が使える。強攻撃上→空中上攻撃とつないでもいい。空中上攻撃は出した時点でジャンプの上昇が止まってしまうので、相手に重なるぐらいまで引きつけてから出すといい。また、後ろ投げは相手のダメージに比例してふっとばし能力が大きく上昇する。これでも撃墜をねらっていけるぞ。



⊃相手の復帰にPKフラッシュをあわせてKOをねらうことも可能。

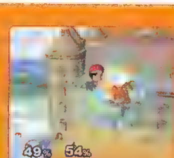
オススメ連係

おすすめれんけい

ネスの下投げを決めると相手は斜め前にふっとぶ。そこを空中前攻撃で追撃しよう。このとき、きちんと5ヒットするように当てないと、反撃される場合があるので注意。相手が高くふっとんだときは空中前攻撃ではなく空中上攻撃で追撃し、そのあとさらに高く浮いた相手に空中上攻撃やPKサンダーをねらおう。



⊃下投げ後は追撃のチャンス。相手のふっとびに応じて使うワザを変えよう。



⊃相手のダメージが低いうちは、空中前攻撃後に再びつかむという手も。

ICE CLIMBER

アイスクライマー

◀CHARACTER FILE 10



COLOR キャラクターカラー



CHARACTER FILE 10 ★★★ ICE CLIMBER

おもな出演作品

アイスクライマー(FC)／VSアイスクライマー(AC)

キャラクター特性

ポポとナナの2人で戦う一風変わったキャラクター。2人でアイテムを使ったり、一方で相手をつかみ、もう一方で打撃を加える、といった独特の戦法が可能になっている。カラー1と2ではポポ、3と4ではナナが操作キャラクターになるが、能力はどちらでも同じ。ミスになるのは操作キャラクターが撃墜されたときのみで、基本的にパートナーはワンテンポ遅れて操作キャラクターと同様の行動をとる。2人同時攻撃はとても強力だが、パートナーがいなくなると途端にパワーダウン。ミスにならない程度にパートナーを守ってやろう。

特殊能力

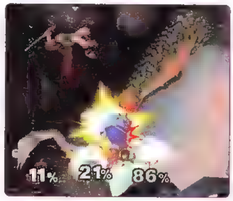
- なし



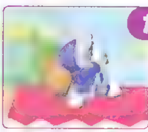
地上ワザの特徴

アイスクライマーのワザデータは、次ページのつかみ打撃、投げ、ガケのぼり攻撃、起き上がり攻撃以外は2人で攻撃したデータをのせている。ひとりで攻撃した場合、ダメージおよびヒット数はデータの数値の半分になる。

アイスクライマーは、小さな体で大きなハンマーを振り回しているせいか、攻撃判定が大きいワザが多くなっている。弱攻撃2は密着に近ければ、背後にいる敵にも攻撃できる。強攻撃は上と横が使いやすい。強攻撃上は攻撃判定が出ている時間が長く、上からくる敵を迎撃するのに向いている。強攻撃横は横方向のリーチが長く、けん制に向いている。スマッシュ攻撃上は攻撃力もさることながら、前後と上をカバーするのがポイント。ただし、カービィやピカチュウのように背が低い相手が地上にいると当てられない。スマッシュ攻撃横は上と前に攻撃判定がある。こちらはきちんと地上にいる小さなキャラクターにも当たる。また、横方向へのリーチはスマッシュ攻撃上よりも長い。状況に応じてスマッシュ攻撃上と使い分けよう。ダッシュ攻撃はヒットすると相手を上にふっとばす。そのあとスマッシュ攻撃上などで追い打ちをねらっていこう。



○強攻撃の性能はあまり良くないが、スマッシュ攻撃はなかなか充実している。



たたきおろし ▶弱攻撃1

A

- ダメージ 3・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



たたきあげ ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

- ダメージ 7・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+→



真横たたき ▶強攻撃横

→ + A 方

- ダメージ 15・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+→



くるくるハンマー ▶強攻撃上

↑ + A

- ダメージ 21・14ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+↑



スネたたき ▶強攻撃下

↓ + A

- ダメージ 9・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+↗



クイ打ち ▶S攻撃横

→ + A た

- ダメージ 26・2ヒット～36・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 B～A+↗



つらら割り ▶S攻撃上

↑ + A た

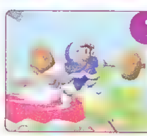
- ダメージ 21・2ヒット～28・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 B～A+↑



回転たたき ▶S攻撃下

↓ + A た

- ダメージ 22・2ヒット～31・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 B～A+↗



すくいあげ ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

- ダメージ 17・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+↑

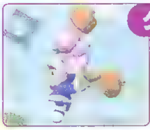
APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中前攻撃はメテオワザ。出始めの部分を当てていこう。空中後ろ攻撃はふっとばし能力は高いが、ワザが出ている時間が短い。

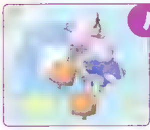


クライマーターン ▶空中N攻撃

空中で A

▶ダメージ　15・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



ハンマードロップ ▶空中攻撃前

空中で → ＋ A

▶ダメージ　20・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↓



ふりむきたたき ▶空中攻撃後

空中で ← ＋ A

▶ダメージ　22・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↖



上突きもどき ▶空中攻撃上

空中で ↑ ＋ A

▶ダメージ　17・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↑



下突きもどき ▶空中攻撃下

空中で ↓ ＋ A

▶ダメージ　18・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋→

つかみと投げの特徴

パートナーがいれば、投げからパートナーの打撃を当てることが可能。いる場所や相手のダメージをみて当てるワザを変えよう。



つかみずつき ▶つかみ攻撃

つかみ中に A

▶ダメージ　3・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　―



ホッケーショット ▶前投げ

つかみ中に →

▶ダメージ　11・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



雪山投げ ▶後ろ投げ

つかみ中に ←

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↖



つかみつらら割り ▶上投げ

つかみ中に ↑

▶ダメージ　11・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑



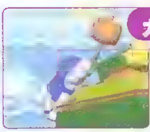
なだれつぶし ▶下投げ

つかみ中に ↓

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z

▶ダメージ　8・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

通常必殺ワザ

アイスショット

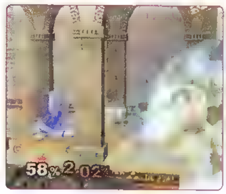
B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	26(10)・4(2)ヒット	D(F)	↑


→

→


氷の粒をハンマーで叩いて飛ばす。氷の粒を叩くハンマーの部分にも攻撃判定があり、頭上の敵に当てることもできるぞ。上のデータはカッコの外がハンマー部分を含めたもので、カッコ内が氷の粒のみが当たったときのもの。氷の粒は地形に沿って移動し、直角にたっている壁にぶつかると跳ね返り、ある程度の距離を進むと消えてしまう。また、ダメージがたまっている相手に氷の粒を当てると、凍らせることがある。



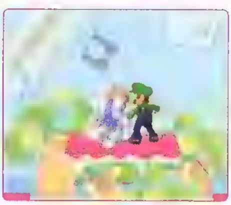
◆ダメージが200%を超えた相手に氷の粒を当てると、相手が凍る確率が高い。

横必殺ワザ

トルネードハンマー

→+B

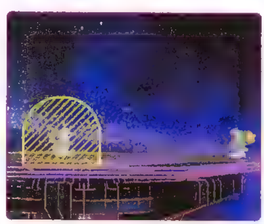
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	4×n・nヒット	D	↑


→

→


ハンマーを横に構えつつ、水平に回転してダメージを与えるワザで、復帰ワザとしても使える。パートナーが近くにいて、かつパートナーがワザを出せる状態（アピール中のみ例外）だと、お互い背中合わせになりハンマーを振り回すので、その分強力になる。ワザを出している最中にBボタンを連打すると上昇する。上昇幅は1人で出したときよりも協力版、地上よりも空中で出したほうが、それぞれ大きくなっている。

協力版を出せるパートナーとの距離



◆斜線内にパートナーがいると、協力版のトルネードハンマーを出せる。

上必殺ワザ

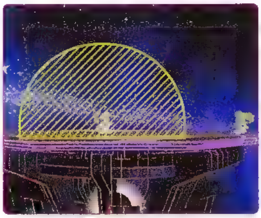
ゴムジャンプ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	16(0)・1(0)ヒット	C	↑



協力版のゴムジャンプだと、ゴムを持ったパートナーを上へ放り投げ、その後ゴムの力を利用して高く飛び上がる。ただし、パートナーが近くにいない、もしくはパートナーがワザを出せない状況だと、1人版になりキャラクターがほんの少し上昇するだけでワザが終わってしまう。攻撃力があるのはパートナーのみで、協力版が出せるパートナーとの距離はトルネードハンマーと比較すると、非常に広くなっている。

協力版を出せるパートナーとの距離

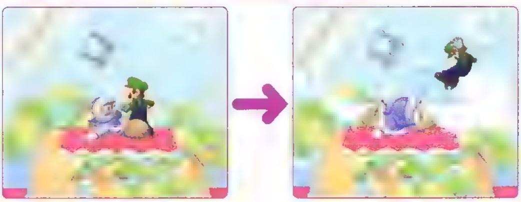


◯斜線内にパートナーがいると、協力版のゴムジャンプを出せる。

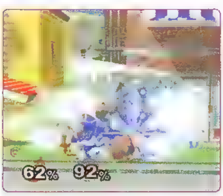
下必殺ワザ

ブリザード

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	25(14)・16(9)ヒット	F	↑



手のひらから冷気を放つ。非常に射程の短い飛び道具。パートナーがいて、かつ地上で出した場合パートナーは後ろに、空中で出した場合はパートナーも前に攻撃する。しかし、移動緊急回避の直後に出すと、地上でもパートナーを前向きに攻撃させることが可能だ。相手をまれに凍らせることがあり、普段は相手をほとんどふっとばさないが、凍らせたときのみ相手のダメージに応じてふっとばす距離が大きくなる。



◯ブリザードはできるだけ手元で当てたほうが、相手を凍らせる確率が高くなる。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

ICE CLIMBER アイスクライマー

パートナーを利用した独特の戦法はとても強力。しかし、パートナーを倒されるととたんに戦力ダウンしてしまう。操作キャラクターがやられない程度にパートナーをフォローすることが重要だ。

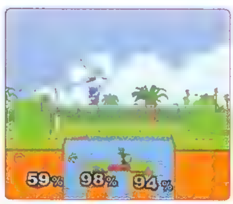
アイテムを有効活用

アイスクライマーはパートナーとの連係で独特な戦法をとれる。その中でも比較的お手軽かつ効果が大きいのが、アイテムを利用した攻撃だ。操作キャラクターだけでなく、パートナーも同様にアイテムを持てるため、バットを持ちつつモンスターボールを拾ったり、射撃アイテムと打撃アイテムを同時に装備、ということも可能。操作キャラクターがアイテムを持っているときは、ジャンプしてパートナーと重なっているときにアイテムを手放すと、パートナーにアイテムを渡せることを覚えておくといい。

パートナーと時間差で攻撃する戦法もおもしろい。地上通常ワザを出してパートナーが動けるようになる前に→+Bボタンを入力すると、1人版トルネードハンマーを出せる。この間、スティックとボタンでパートナーを操作できるので、トルネードハンマーで攻撃しつつ、パートナーでスマッシュ攻撃やブリザード、つかみをねらっていこう。この戦法は乱戦では使いにくいので、1対1の戦いで使うといいだろう。

投げが強力だが……

アイスクライマーは全般的にスマッシュ攻撃が使いやすく、相手のダメージがたまってから撃墜をねらうときにも使っていける。ほかには投げも強力だ。パートナーがいるとき限定だが、下投げからはスマッシュ攻撃前とスマッシュ攻撃上、つかみ後にXまたはYボタンでパートナーをジャンプさせて後ろ投げ+パートナーの空中後ろ攻撃を決めることもできる。つかんだ直後はパートナーがつかみの空振りモーションで動けないので、これらのコンボを決めるときはつかんだあとに1テンポおいてパートナーが動けるようになったのを確認してからコマンドを入れよう。



↑空中上攻撃もふっとばし能力が高い。空中へ浮かせた相手にねらっていこう。

オススメ連係

おすすめれんけい

パートナーがいるときつかみに成功すると、さまざまなコンボや連係がしかけられる。簡単なのが、つかみ後にAを押した直後に↓+Bを入力してブリザードを当てる戦法。つかみ打撃中に少しずつ前にスティックを入れ、相手がつかみをふりほどいた瞬間にパートナーで再びつかむ、なんてことも可能だ。



↑クッパ相手なら下投げ後にパートナーの空中前攻撃を当てて……。



↑直後に強攻撃上を当てる。このあとさらに追撃をねらっていこう。

カービィ

KIRBY

CHARACTER FILE 11



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

星のカービィ(GB)／星のカービィ(N64)

キャラクター特性

カービィは体が軽く、パワーが低いため、ほかのキャラクターとまともにぶつかり合うと、簡単にやられてしまう。しかし、得意の空中5段ジャンプと滞空時間の長さを活かした空中戦には目を見張るものがある。空中を飛び回り、あせらずにマイペースをたもってじっくりと戦えば、勝利をおさめることができるだろう。また相手の能力をコピーして必殺ワザが使えるようになるすいこみがあるため、対戦人数が増えるほど自分の攻撃のバリエーションが豊富になるというほかのキャラクターにはない特性を持っている。コピーする必殺ワザを覚えてぜひ使いこなすようにしたい。

特殊能力

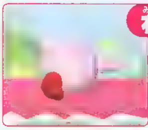
- 空中5段ジャンプ



地上ワザの特徴

弱攻撃連打はワザの出が早く、接近戦で重宝する。強攻撃全般は、出の早さと攻撃力の面では優れているが、リーチ不足という面もある。正面から挑むのには使いにくいので、これらのワザは、空中からの攻撃と組み合わせて使った方がいいだろう。なお強攻撃横は、横方向へのリーチが長めのワザで、スティックを斜め上、または斜め下に入力することでワザの出る方向を少しだけ変えることができる。坂から攻撃するときに重要なテクニックなので覚えておくといい。

スマッシュ攻撃横は、突進しながら攻撃するため当てやすく、ダメージを与える手段として使っていける。スマッシュ攻撃下はふっとばし能力が低いためKOしにくいが、ワザの出が早く、前後を攻撃できるので囲まれたときの脱出用に役立つぞ。スマッシュ攻撃上はカービィの持つワザのなかで、ふっとばし能力がいちばん高い。リーチが短いために当てられる状況は限られているが、これを使えば早期KOがねらえる。ちなみに横と上のスマッシュ攻撃は、ワザの出始めを当てたときがダメージとふっとばし能力はいちばん大きい。

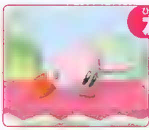


右パンチ ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ　3・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋→



左パンチ ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

▶ダメージ　4・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋→



バルカンジャブ ▶連打攻撃

弱攻撃2中に A 連打　連

▶ダメージ　3・4ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋→

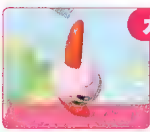


スピニングキック ▶強攻撃横

「横」＋A　方

▶ダメージ　11・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↗



カービィテイル ▶強攻撃上

「上」＋A

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↑

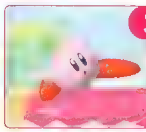


ローキック ▶強攻撃下

「下」＋A　地

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



スマッシュキック ▶S攻撃横

「横」＋A　方　た

▶ダメージ　15・1ヒット〜20・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C〜A＋→



エアカッター ▶S攻撃上

「上」＋A　た

▶ダメージ　15・1ヒット〜20・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　A〜S＋↑



プロペラキック ▶S攻撃下

「下」＋A　地　た

▶ダメージ　14・1ヒット〜19・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C〜B＋→



バーニング ▶ダッシュ攻撃

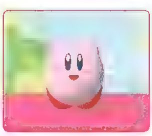
ダッシュ中に A

▶ダメージ　8・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↖

アピール APPEAL





空中ワザの特徴

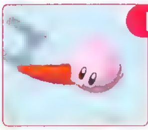
前方を3回攻撃する空中前攻撃は、一発の威力は低いが、ワザの出ている時間が長いため当てやすい。威力を重視するときは空中後ろ攻撃を使おう。



ティンクルスター ▶空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ　10・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



カービィスパイラル ▶空中攻撃前
空中で ▶ ＋ A
▶ダメージ　16・3ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　C＋→



ドロップキック ▶空中攻撃後
空中で ◀ ＋ A
▶ダメージ　14・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　C＋←



トリプルアタック ▶空中攻撃上
空中で ▲ ＋ A
▶ダメージ　15・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　B＋↑



スクリュードライバー ▶空中攻撃下
空中で ▼ ＋ A　✕
▶ダメージ　18・7ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋↓

つかみと投げの特徴

前投げと後ろ投げは、投げの動作に入っていてもレバガチャで脱出され、坂で使った場合には、ダメージを与えられないことがあるぞ。



つかみぴんた ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ　3・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　－



パワーボム ▶前投げ
つかみ中に ▶
▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



ブレーンバスター ▶後ろ投げ
つかみ中に ◀
▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋↖



いづな落とし ▶上投げ
つかみ中に ▲
▶ダメージ　10・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D＋↑



もうれつストンピング ▶下投げ
つかみ中に ▼
▶ダメージ　7・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ　11・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

通常必殺ワザ

すいこみ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
コピー	8・1ヒット	—	—
はきだし	10・1ヒット	—	—


→

→ コピー B or ⇩



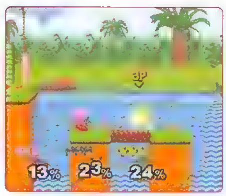
→ 吐き出し A



相手をすいこんで必殺ワザをコピーするワザ。すいこみでほおばったあとにB、またはスティックの下で、能力をコピーして変身する。変身中はBボタンでそのキャラクターが持つBで出る必殺ワザを使えるようになり、十字キーの上を押すか、ダメージを受けたときにわずかな確率だがもとに戻るようになっている。ちなみにすいこんだあとにAボタンを押すと吐き出しになり、吐き出した相手でほかの相手を攻撃することも可能だ。必殺ワザの具体的な効果については各キャラクターを参照。



⊙ほおばり中にジャンプして空中にいると、コピーや吐き出しができない。

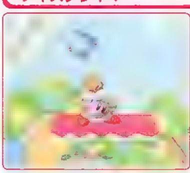
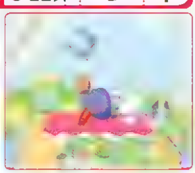


⊙吐き出した場合は、星になって放出され、ほかの相手を攻撃することも可能。

★ コピー後能力一覧

アイスショット
アイスクライマー

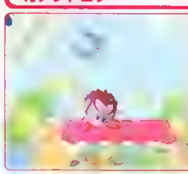
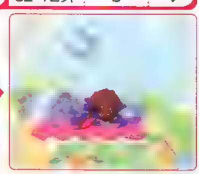
攻撃力	ふっとばし能力	方向
9・2ヒット	D	↑


→


目の前に出現させた氷をハンマーで叩いて飛ばす飛び道具。アイスクライマーとは体の大きさがほとんど変わらないため、飛び道具の軌道に違いはほとんどない。

魔人拳
ガノンドロフ

攻撃力	ふっとばし能力	方向
32・1ヒット	S	→


→


振りかぶってパンチを放つワザ。先端で当てたときの攻撃力がもっとも高いが、攻撃力はガノンドロフよりも低い。ちなみに5段ジャンプしてから出せば、空中でパンチを放てる。

ファルコンパンチ

C.ファルコン

攻撃力	ふっとばし能力	方向
27・1ヒット	S	→

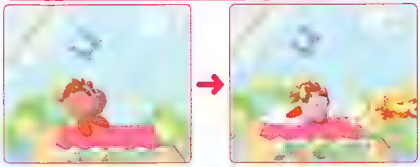


振りかぶってパンチを放つワザ。C・ファルコンは密着したときが最大の攻撃力を生むが、カービィの場合は、パンチの先端を当てたときの攻撃力がいちばん高い。

クッパブレス

クッパ

攻撃力	ふっとばし能力	方向
2×n	F	→



斜め下に口から灼熱の炎を出すワザ。炎を出し続けると火力が弱まるが、一度変身を解除して再びコピーすれば、時間が経過していなくても火力は初期の状態に戻る。

炎の弓矢

こどもリンク

攻撃力	ふっとばし能力	方向
8・1ヒット～15・1ヒット	E～E	↗



炎をまとった矢を放つ飛び道具。射程距離がこどもリンクよりも若干短い。攻撃力が高めの飛び道具なので、けん制に役立つ。ジャンプと組み合わせれば、ためなくても十分使える。

チャージショット

サムス

攻撃力	ふっとばし能力	方向
3・1ヒット～25・1ヒット	F～A	↗

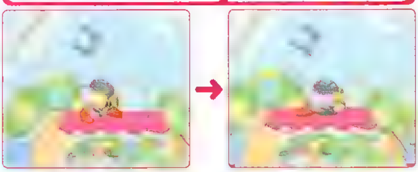


エネルギー弾を放つ飛び道具。弾は低めに飛んでいくが、攻撃力とふっとばし能力は同じ。遠距離の相手をKOすることもできるので、リーチの短いカービィにとっては大きな助けとなる。

仕込針

シーク

攻撃力	ふっとばし能力	方向
3・1ヒット17・6ヒット	F	→

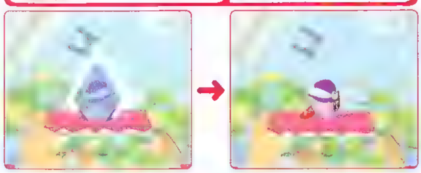


針を地上では前方に、空中では斜め下に向かって投げつける飛び道具。針の軌道はシークが使うものとまったく変わらない。空中ジャンプしながらの仕込針は、いいけん制ワザになる。

ネールの愛

ゼルダ

攻撃力	ふっとばし能力	方向
9・6ヒット	F	→

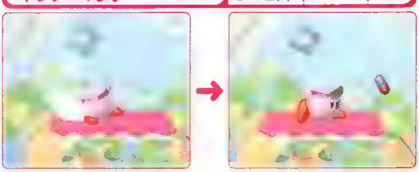


飛び道具を跳ね返すバリアで身を守りながら攻撃するワザ。バリアは体を完全に包みこんでくれるが、体が小さいためか、ゼルダが使うワザよりもバリアのサイズは小さい。

カプセル

ドクターマリオ

攻撃力	ふっとばし能力	方向
8・1ヒット	F	→



ウィルスを消毒できるカプセルを投げつける飛び道具。投げたカプセルはバウンドしながら飛んでいく。ドクターマリオが投げるカプセルよりもカプセルの軌道が少し低い。

ジャイアントパンチ

ドンキーコング

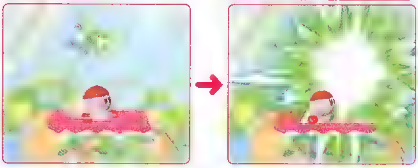
攻撃力	ふっとばし能力	方向
12・1ヒット～30・1ヒット	C～S	→



腕を振り回してパンチを放つワザ。ドンキーコングよりもリーチは短い。ちなみにカービィの場合は攻撃を受けて変身が解ける可能性があるので、ためた攻撃力がムダになることがある。

PKフラッシュ
ネス

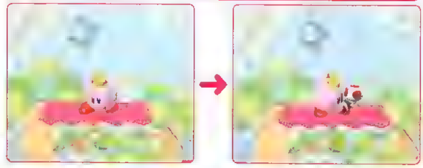
攻撃力	ふっとばし能力	方向
11·1ヒット~36·1ヒット	D~S	↑



打ち上げた緑色の光を爆発させるワザ。爆発する前に触れてもダメージにはならない。ちなみにBボタンを押し続けている状態で光が床や地形に触れると、爆発せずに消滅する。

キノピオガード
ピーチ

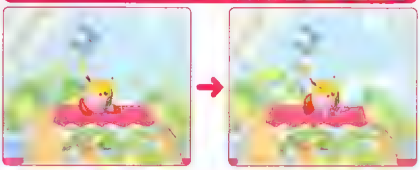
攻撃力	ふっとばし能力	方向
19·7ヒット	E	↗



キノピオを出して前方からの攻撃を防ぐ。カービィの場合は、出したキノピオと体の大きさがほとんど変わらないため、前方からの攻撃はこれでほとんど防げる。

でんげき
ピカチュウ

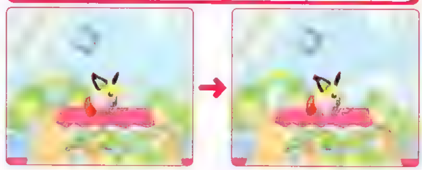
攻撃力	ふっとばし能力	方向
10·1ヒット	E	→



跳ねながら地形にそって飛んでいくでんげきを放つワザ。ジャンプしながら使えば、もっとも攻撃力が高い部分を当てやすい。地上と空中ともに、けん制ワザとしての利用価値は高い。

でんげき
ピチュー

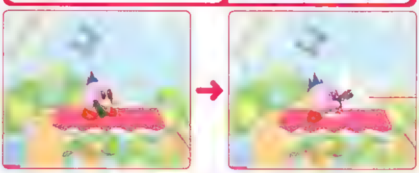
攻撃力	ふっとばし能力	方向
10·1ヒット	E	→



跳ねながら地形にそって飛んでいくでんげきを放つワザ。けん制に役立つワザではあるが、使用したときに自分が1ダメージを受けるので、多用するのは危険だ。

ブラスター
ファルコ

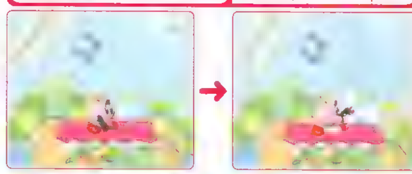
攻撃力	ふっとばし能力	方向
3·1ヒット	F	→



高速で一直線に飛ぶ光線を放つ飛び道具。相殺能力がないため、打ち消されないという特徴がある。落下速度が遅いカービィの場合、ジャンプの下降中に連射する使い方が有効だ。

ブラスター
フォックス

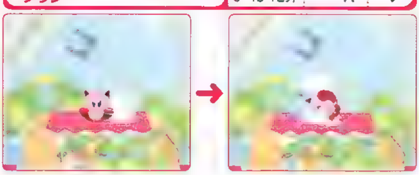
攻撃力	ふっとばし能力	方向
3·1ヒット	－	－



高速で一直線に飛ぶ光線を放つ飛び道具。Bボタンを連打した場合、ファルコよりも短い間隔で連射できる。ただし当たっても相手はひるまないため、近距離だと反撃を受けやすい。

ころがる
プリン

攻撃力	ふっとばし能力	方向
0~18·1ヒット	－~A	→



自らの体を回転させて突進するワザ。まったくためずに出すとダメージを与えられないので、一瞬でもためてから出すこと。最大までためれば、早期のKOも十分ねらえるぞ。

ファイアボール
マリオ

攻撃力	ふっとばし能力	方向
6·1ヒット	F	→



前方に向かって炎の弾を投げつける飛び道具。マリオの場合は炎がバウンドしながら飛んでいくが、カービィの場合は投げる位置が低いため、炎は地面を転がるように飛んでいく。

シールドブレイカー
マルス

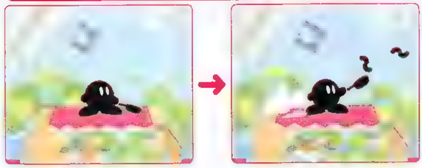
攻撃力	ふっとばし能力	方向
7·1ヒット〜28·1ヒット	D〜S	↗



剣を上から切り下ろすように振って攻撃するワザ。攻撃力とふっとばし能力は同じだが、シールド削り能力はマルスよりも低く、ワザのリーチは体が前に出ない分だけ短い。

シェフ
Mr.ゲーム&ウォッチ

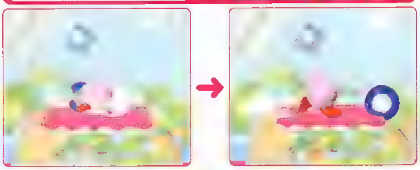
攻撃力	ふっとばし能力	方向
9·2ヒット	E	→



フライパンで焼いたソーセージを投げる飛び道具。Bボタンを押し続けていると、5つのソーセージを投げる。連打すると投げる間隔が短くなる。フライパンの部分でも攻撃できる。

シャドーボール
ミュウツー

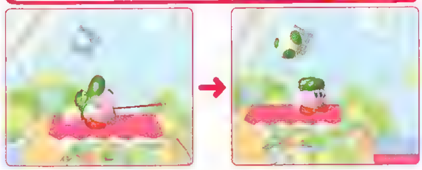
攻撃力	ふっとばし能力	方向
3·1ヒット〜25·1ヒット	F〜A	→



ためたエネルギー弾を放つ飛び道具。ミュウツーはためている手の部分で攻撃できるが、カービィの場合はある程度弾が大きくならないと、手の部分の攻撃は当たらない。

たまご産み
ヨッシー

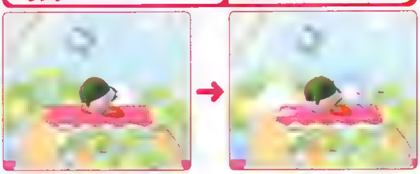
攻撃力	ふっとばし能力	方向
7·1ヒット	—	—



伸ばした舌で相手を飲み込んでたまごにするワザ。ワザのリーチはすいこみと同じくらいで、ヨッシーよりも舌が短い。すいこみとワザの性質が似ており、どちらを使うか悩むところだ。

弓矢
リンク

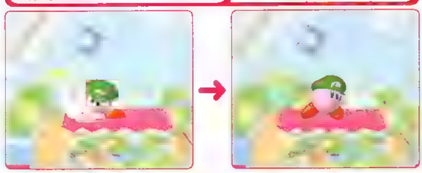
攻撃力	ふっとばし能力	方向
5·1ヒット〜18·1ヒット	E〜D	↗



弓で矢を放つ飛び道具。矢のサイズはリンクよりも小さいが、攻撃力とふっとばし能力はまったく同じ。ただし低い位置から矢を射るため、射程距離は若干短くなっている。

ファイアボール
ルイージ

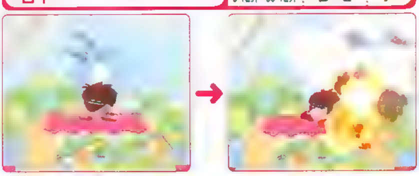
攻撃力	ふっとばし能力	方向
6·1ヒット	F	→



前方に緑色の炎を投げつける飛び道具。ルイージが放つ炎よりも低い位置を飛んでいく。飛び道具はリーチ不足に悩むカービィにとってありがたい存在なのでぜひ使いたい。

エクスプロージョン
ロイ

攻撃力	ふっとばし能力	方向
6·1ヒット〜50·1ヒット	D〜S	↗



力をためてから剣を振り下ろして攻撃するワザ。最大までためてワザを出すと10ダメージを受ける。ワザの能力はロイとまったく変わらないが、やはり体が小さいぶんだけリーチが短い。

横必殺ワザ

ハンマー

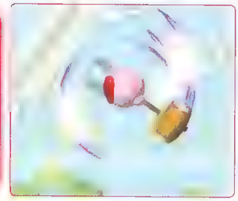
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	23・1ヒット	A	↗
空中	20・6ヒット	F	↑



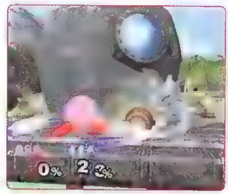
→



空中



どこかに隠し持っているハンマーを使って攻撃するワザ。地上ではハンマーを横に振って攻撃する。ダメージとふっとばし能力は、先端のヘッド部分を当てたときがもっとも高く、棒の部分だと大幅に低くなる。リーチは長めだが、ワザを出すときに一瞬のためがあるため、反撃を受けやすい。空中で出した場合は回転しながら攻撃する。ワザの出が早く、攻撃時間が長いため当たりやすくなるが、一発あたりの攻撃力とふっとばし能力は低くなる。



◐ワザが出るのは遅めだが、クリーンヒットしたときの破壊力は魅力だ。

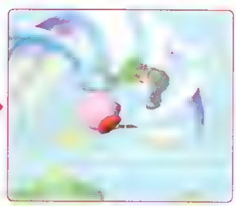
上必殺ワザ

ファイナルカッター

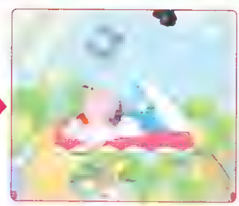
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	20・4ヒット	E	→



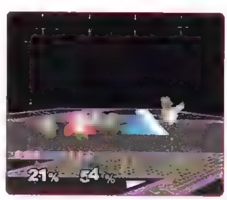
→



→



ジャンプしながらカッターで斬り上げ→斬り下ろしと攻撃するワザ。着地したときに衝撃波が地面をすべるように飛んでいく。この衝撃波は飛び道具だが、相殺能力がないため打ち消されることがない。また相手やアイテムなどに当たっても消滅しないため、複数の相手をまとめて攻撃できるのも魅力だ。ちなみにワザの最中は、スティックを左右に入力することで、わずかだが入力した方向へ移動しつつ攻撃できる。



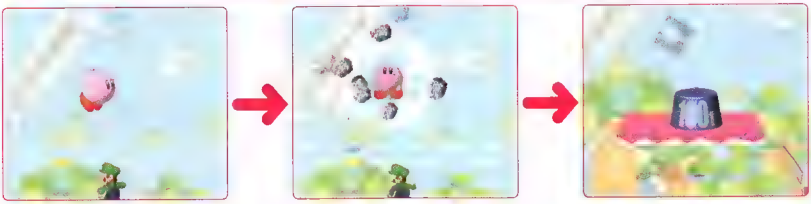
◐大振りの攻撃だが、攻撃範囲が広いため、見た目よりも反撃を受けにくい。

下必殺ワザ

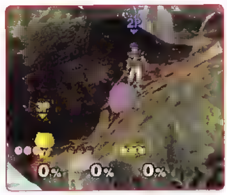
ストーン

↓ + B　地 空

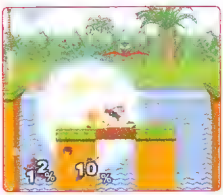
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	–	–	–
空中	18・1ヒット	C	↗



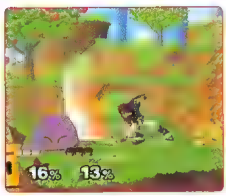
石に変身するワザ。空中で変身すると、真下へ急降下して攻撃する。変身はワザを出してから3秒ほどで解けるが、Bボタンを押すか、38%以上のダメージが蓄積されてももとへ戻る。落下中は無敵になっているため、途中で止められることがなく、着地後もつかみ以外の攻撃なら38ダメージまでは無傷で耐えられる。ちなみに地上で変身した状態で相手が触れてもダメージは与えられないので、必ず空中で出すこと。



●坂にいると下に向かってすべっていくため、反撃を受けにくい。



●38%までは無傷で耐えられるが、38%を超えた分はダメージを受ける。



●変身後は打撃攻撃を無効化できるが、つかまれてしまうので安心はできない。

カービィが変身するストーンの種類

カービィが変身するストーンの種類は5つで、どれに変身するかはランダムで決まっている。メタル化している状態で変身すれば、模様がないメタル色のストーンが見られるぞ。ちなみにメタル化しているときや、変身したストーンの種類によって効果が変わることはない。





キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

KIRBY カービィ

リーチが短く接近戦では苦戦が予想される。相手のペースに引き込まれないように、得意の空中移動を使って危機から逃れよう。のんびりと自分のペースを維持して戦うことが重要だ。

空中からの攻めを覚えよう

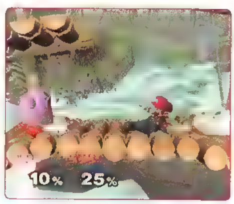
カービィは体が軽いため、ダメージが60％くらいたまっているだけでKOされることがある。リーチの短さに加えてこのハンデは厳しいので、ダメージがたまりやすい正面から挑むのは危険。ファイナルカッターでけん制しつつ、上や下から近づいて接近戦へ持ち込もう。相手に近づくときは、空中攻撃を使うといい。ジャンプからの空中下攻撃や空中前攻撃を当てながら近づき、弱攻撃連打や強攻撃横、スマッシュ攻撃下といった出るのが早いワザにつなぐ。たまにダッシュからのつかみもねらうといい。ちなみに乱戦はあっという間にダメージがたまってしまうので、近づいては距離を離すヒットアンドアウェイの戦法で戦うこと。

複数で戦っているときは、乱戦から少し離れたところですいこみを使ってみるといい。乱戦からはじき飛ばされた相手をすいこめれば、吐き出してまとめて攻撃できる。ただし、射程が長い、またはKOしやすい飛び道具を持つ相手をすいこんだ場合はコピーし、遠距離から飛び道具を使って、KOをねらえるくらいまでダメージを与えておきたい。

スマッシュ攻撃上をねらえ

相手のダメージが80％くらいまでたまってきたら、スマッシュ攻撃上や空中上攻撃、空中後ろ攻撃といった、ふっとばし能力の大きいワザを使っていこう。カービィが持つワザのなかで、もっともふっとばし能力が大きいのはスマッシュ攻撃上。このワザを緊急回避で回り込んだあとや、相手が上から降りてきたときにねらおう。上方向にある足場に相手がいる場合は空中上攻撃、下方向や地上の相手には、空中後ろ攻撃がオススメだ。

ホームランバットやボム兵といった、ふっとばし能力が大きいアイテムを使うのもひとつの手。下から上の相手に投げつけたり、5段ジャンプで上空へ移動してから、下に向かって投げつけるといい。

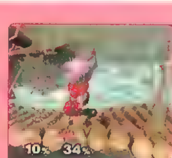


↻すいこみを使って待ちかまえる戦法は、意外と有効だ。

オススメ連係

おすすめれんけい

下投げから強攻撃上やスマッシュ攻撃上が連続ワザになるので、相手をつかんだら下投げを決めよう。相手のダメージがたまっていないときは、ちょっとよくばって下投げ→強攻撃上→スマッシュ攻撃上の連係を使ってもいい。コピー→振り向いてスマッシュ攻撃上もKOをねらうときに有効だ。



⓿下投げでダメージを与えて、自分が動けるようになったら……。



⓿すぐに蹴り上げる。ダメージが低いうちは強攻撃上がやりやすいぞ。

サムス

SAMUS

CHARACTER FILE 12



おもな出演作品

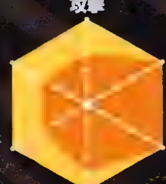
メトロイド(FCD)／スーパーメトロイド(SFC)

キャラクター特性

移動の速さとフワリとしたジャンプが特徴で、地上と空中ともに移動の面で悩まされることはない。着用しているパワードスーツの重さや性能の影響か、落下速度が遅いわりには防御力が高い。通常ワザに関しては、攻撃力、リーチ、ワザの早さに不満を感じさせないバランスの良さが魅力。必殺ワザには威力を調節できるチャージショットに、誘導と直進を撃ち分けられるミサイルと、飛び道具が豊富。接近戦をこなし、離れている相手でも容赦なくKOできるその戦闘スタイルは、バウンティ・ハンターの名にふさわしくスキがない。

特殊能力

三角飛び



COLOR キャラクターカラー

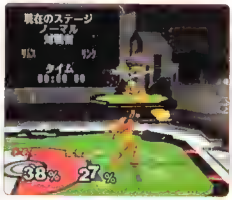


CHARACTER FILE 12 ★★★ SAMUS

地上ワザの特徴

サムスの地上ワザはリーチと出の早さに優れており、使いやすいものが揃っている。ただし弱攻撃の連打は若干遅めで、40%以上ダメージがたまっている相手にしか連続でヒットしない。ダッシュ攻撃は大きく踏み込むため、少し離れた相手に近づきながら攻撃するのに役立つぞ。強攻撃横はリーチが長く、接近戦を挑むときに欠かすことはできない。またスティックを斜め下、または斜め上に入力することでワザの出る方向を調節できる。強攻撃下はリーチは短いもののワザの出が早く、相手を燃やしながら上方向にふっとばすため、追撃で追加ダメージを期待できるぞ。強攻撃上は上から横まで広範囲を攻撃するので、上の足場にいる相手を攻撃するときにも役立つワザだ。

スマッシュ攻撃横は地上ワザではいちばんふっとばし能力が高い。相手のダメージがたまってきたら、このワザでKOをねらおう。スマッシュ攻撃上は斜め上前方から斜め上の後方まで広範囲を攻撃するため、上からの攻撃に対してめっぽう強い。ちなみに後方に放つ最後の炎が攻撃力とふっとばし能力はいちばん大きい。スマッシュ攻撃下はワザの出が早く、前→後と攻撃するため、囲まれた状態から抜け出すのに使える。ただし後方で当てた場合はダメージとふっとばし能力が少し下がってしまうぞ。



◎スマッシュ攻撃は使いやすいが、横以外はふっとばし能力が低めになっている。



ストレート

Ⓐ

▶ダメージ　3

▶ふっとばし能力+方向　E+➡



ガンポッドハンマー

弱攻撃1中にⒶ

▶ダメージ　7

▶ふっとばし能力+方向　D+➡



スピンキック

➡+Ⓐ

▶ダメージ　10

▶ふっとばし能力+方向　D+➡



ヒールキック

⬆+Ⓐ

▶ダメージ　13

▶ふっとばし能力+方向　C+⬆



アースブラスター

⬇+Ⓐ

▶ダメージ　14

▶ふっとばし能力+方向　D+↖



ガンポッドナックル

➡+Ⓐ

▶ダメージ　14～19

▶ふっとばし能力+方向　B～A+➡



ヘルファイア

⬆+Ⓐ

▶ダメージ　21・5ヒット～29・5ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D～C



スピニングローキック

⬇+Ⓐ

▶ダメージ　16・1ヒット～21・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D～C+↖



ショルダータックル

ダッシュ中にⒶ

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　E+➡

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中ワザのなかでは、連続ヒットする空中前攻撃が使いやすい。斜め上に移動するときや、斜め下に降りながら攻撃するのに便利だ。



サムスキック

空中で A
- ダメージ 14・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 C＋↗



エアリアルヘルファイア

空中で →＋A
- ダメージ 23・5ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D＋↗



ソバット

空中で ←＋A
- ダメージ 14・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 B＋←



ドリルキック

空中で ↑＋A
- ダメージ 10・6ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D＋↗



メテオナックル

空中で ↓＋A
- ダメージ 16・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 B＋↓

つかみと投げの特徴

つかみは、ワザの出は遅いもののリーチが長いので遠くの相手をつかめる。空中で出せばガケにつかまることができる。



つかみチョップ

つかみ中に A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 ー



グラップリングスルーフロント

つかみ中に →
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋→



グラップリングスルーバック

つかみ中に ←
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋←



グラップリングスルーアップ

つかみ中に ↑
- ダメージ 7・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋↑



グラップリングスルーダウン

つかみ中に ↓
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋↘

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋↗



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋↗

通常必殺ワザ

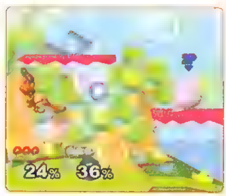
チャージショット

B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	3・1ヒット〜25・1ヒット	F〜A	↗



地上ではBボタンを押すとためを開始し、もういちどBボタンを押すと弾を発射する。空中では行なわずに弾を撃つ。ためている間はスティックの左右で入力した方向へ緊急回避し、LかRを押すとためが中断される。ためた時間が長いほど速度、射程距離、攻撃力、ふっとばし能力はあがるが、ためている間に攻撃を受けるともとへ戻ってしまう。ちなみに相手の飛び道具の攻撃力を10以上上回っていれば、打ち消しながら攻撃できる。



◆空中でコマンドを入力した場合は、ためを行なわず、即座に弾を発射する。

横必殺ワザ

ミサイル

＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
＋B	5・1ヒット	E	→
＋B	12・1ヒット	C	→



一定距離進むと消滅するミサイルを放つ飛び道具。スティックの入力方法でワザの性質が変わり、スティックを倒してから Bボタンを押すと、相手がいる方向へ飛ぶ誘導弾を発射。はじき入力の場合は威力重視のミサイルを放ち、こちらは、攻撃力とふっとばし能力は高いが、弾は一直線に飛んでいく。なお誘導弾は一定距離を進むと誘導の性能と速度は低下するが、直進する弾は射程が若干長く、失速しないという特徴がある。



◆誘導弾は威力は小さいが、地形の陰に隠れている相手を攻撃できる。

上必殺ワザ

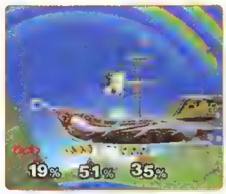
スクリューアタック

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	12・12ヒット	D	↑





体を回転させて上昇しながら攻撃するワザ。ワザを出した直後にもっとも高いふっとばし能力が生まれ、その後のふっとばし能力は固定。急上昇して連続ヒットするというワザの性質上、相手のダメージが極端にたまっていない限りKOはねらえない。大きく上昇するため足場への復帰に役立つワザだが、ワザのあとは無防備状態でゆっくりと落下するので反撃を受けやすい。足場やガケにちょうど着地、またはつかまるようにワザを出してスキをなくそう。



○ワザの出が早いので乱戦を脱出するときにも使える。ただし落下中の反撃に注意。

下必殺ワザ

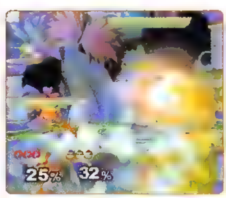
ボム

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	7・2ヒット	E	→





体を丸めて小さな爆弾を出すワザ。爆弾は相手に触れるか一秒ほど経過すると爆発する。爆弾を出すときと、自分が爆風に触れたときに少し上に跳ねる。実はこの跳ねる特性が、ボムの利用価値に大きく貢献している。たとえば、上にふっとばされて下から追撃されそうなときに使えば、下にいる相手を攻撃しつつ追撃を回避できる。乱戦で使えば、爆風で攻撃しつつ脱出することができるぞ。適当にバラまく使い方も有効だ。



○相手の頭上に爆弾を落として逃げる戦法は、けん制と嫌がらせに最適だ。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

SAMUS サムス

豊富な飛び道具にリーチの長い通常ワザがあるため、遠近のどちらでも戦えるサムス　飛び道具の使い分けと接近戦をしっかりと覚えれば、どのキャラクターが相手でも優位に立てるぞ。

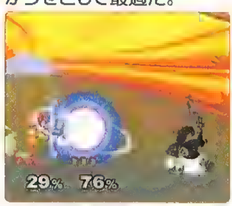
ミサイルで相手を追い払え！

飛び道具で追い払いつつダメージを与え、傷ついた相手を接近戦でKOするのがサムスの必勝パターン。相手と離れているときは直進するミサイルをメインに使ってけん制し、相手が近づいてきたら誘導ミサイルをまぜる。近づいてこない場合は、チャージショットをためよう。最大までためたチャージショットはなるべく温存しておくようにし、相手が乱戦しているところや、空中にいるときなど、もっとも避けにくい状態に撃ち込んで確実に大ダメージを与えたい。

こちらから攻め込む場合は、誘導ミサイルで牽制しながら近づく。そして強攻撃横の先端で攻撃し、たまにつかみをねらおう。密着状態にならない程度に接近戦を挑むのが基本。乱戦状態はムリに戦わず、緊急回避やボムを連続で使ってすぐに脱出すること。空中前攻撃を使った攻めも強力。空中前攻撃を当てながら足場などに着地し、スマッシュ攻撃横や強攻撃横ですかさず追撃しよう。このコンビネーションはKOをねらうときにも役立つので、必ず覚えておこう。

つかみを使いこなせ

つかみは、リーチの長さは魅力だが、スキが大きいため使いにくい。しかしダッシュしながら出せば、リーチは短くなるがスキが小さくなり、使いやすくなる。ちなみに、空中回避中に出すことが可能。空中回避で落下を止めてから使うとねらいを定めやすくなるので覚えておくといい。なお空中で出したつかみが当たればダメージを与えられるので、背が高いキャラクターが相手ならばけん制に使うことも可能だ。やり方は空中で上下に移動しないように、ジャンプした瞬間にLまたはRを押して横かその場の空中回避をし、すぐにAを押してワザを出せばいい。与えるダメージが低いため決定力にはならないが、リーチがとても長く、嫌がらせとして最適だ。



●相手のダメージが80%くらいまでたまったらKOをねらおう。

オススメ連係

おすすめれんけい

下投げからはいろいろなワザが入る。ダメージがたまっていないうちは、ダッシュ攻撃、上か下の強攻撃が当てやすい。ダッシュ攻撃と強攻撃上は終始安定して当たるのが魅力。スマッシュ攻撃横と最大までためたチャージショットも連続ワザになるので、相手のダメージがたまっていればKOがねらえるぞ。



●相手を地面に叩きつける下投げは、相手が少しだけ浮くので……。



●強攻撃上や最大までためたチャージショットで大ダメージを与えよう。

ちょっと気になるキャラクターランキング

ちょっと気になるキャラクターの、あんなことこんなことランキング。まじめなのを見たい人はP410をどうぞ。

飛び道具の射程

最初はちょっと役立つ系のネタ。ためで射程が変わるものは、ためた状態で比較してある。一番射程が長いファルコのブラスターは、神殿の端から端まで届くぞ。最下位のアイスクライマーのブリザードは、短すぎて飛び道具とはいえないかも。

★射程距離ベスト5★

順位	キャラクター名
1	ファルコ
2	リンク(弓)
3	フォックス
4	ネス(PKサンダー)
5	サムス(チャージショット)

★射程距離ワースト5★

順位	キャラクター名
1	アイスクライマー(ブリザード)
2	ネス(PKファイヤー)
3	クッパ
4	ルイージ
5	ネス(PKフラッシュ)

アピールの長さ

対戦中に出せるアピールの時間を計測。最短の6名のアピール時間は約1秒、最長のこどもリンクは3秒強。ちなみに、フォックスとファルコの隠しアピール(→P212)は、ともに約6.5秒とさらにスキが大きくなっている。

★アピールの短さベスト6★

順位	キャラクター名
1	ドンキーコング
1	C.ファルコン
1	ネス
1	アイスクライマー
1	カービィ
1	Mr.ゲーム&ウォッチ

★アピールの長さベスト5★

順位	キャラクター名
1	こどもリンク
2	マリオ
3	クッパ
4	ミュウツー
4	ロイ

拍手の回数

大乱闘の結果表示画面で勝者をたたえる拍手のスピードを計測してみたぞ。アイスクライマーは拍手をせずに涙を拭いているので除外している。一応拍手はしているものの、とてもイヤそうな顔をしているルイージは必見。

★拍手回数ベスト5★

順位	キャラクター名
1	ヨッシー
1	カービィ
3	マルス
3	ロイ
5	フォックスほか3人

★拍手回数ワースト5★

順位	キャラクター名
1	ミュウツー
2	クッパ
2	プリン
4	ドンキーコング
4	Mr.ゲーム&ウォッチ

絶叫の大きさ

ミスをしたときにキャラクターが発する絶叫の大きさを測定。サムスは声を発することなく落ちていく。アイスクライマーのふたりは、どちらを操作している場合でも、ポポの方がナナよりも絶叫が大きい。ちょっと意外!?

★絶叫の大きさベスト5★

順位	キャラクター名
1	リンク
2	こどもリンク
3	ロイ
4	C.ファルコン
5	シーク

★絶叫の大きさワースト5★

順位	キャラクター名
1	マリオ
1	サムス
1	ドクターマリオ
4	ピカチュウ
5	ルイージ



ゼルダ

ZELDA

CHARACTER FILE 13

COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ゼルダの伝説(FCD)／ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)

キャラクター特性

不思議な魔法とワザで相手をほんろうする『ゼルダの伝説』シリーズのヒロイン。シークとは同一人物で、必殺ワザのシーク(ゼルダ)チェンジで好きなときにお互いへ変身できる。ゼルダは移動もジャンプもゆったりとしていて相手に対応されやすいが、魔力のこもった通常ワザは攻撃力・ふっとばし能力ともに高い。自分からはあまり攻撃せず、相手の行動をスルっと流してカウンターをねらっていくといいだろう。長距離を一瞬で移動できるフロルの風を多用して、ステージのあちこちに現われては消える戦い方もおもしろい。

特殊能力

・なし



シーク

SHEIK

CHARACTER FILE 13



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）

キャラクター特性

ゼルダが持つもうひとつの顔。ゼルダとはちょうど反対の能力を持っていて、攻撃力とふっとばし能力が低い代わりに移動スピードとジャンプ力が優れている。リーチが長くてすばやい基本ワザのおかげで接近戦に強く、自分からガンガン攻めたい人にはピッタリだ。動きがすばやいこともあり、クッパやガノンドロフのように動きのおおざっぱなキャラクターにはめっぽう相性がいい。ふっとばし能力が低いといっても相手を撃墜する手段はちゃんとあるので、いっそのことシークのままで戦い抜くほうがラクかもしれない。

特殊能力

- 三角飛び
- 打撃アイテム2段振り

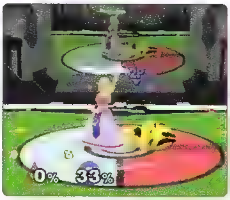


CHARACTER FILE 13 ★★★ SHEIK

地上ワザの特徴

弱攻撃は手から放つ光に攻撃判定があり、リーチは長いが背の低い相手に密着されると当たらない。強攻撃横はスティックを斜め上または斜め下に入れることで、ワザの向きを入れた方向へ少し変化させることが可能。ゼルダの地形対応ワザは攻撃力の低い強攻撃下だけなので、地形のかたむきにあわせて斜め方向の強攻撃を使い分けられるように練習しておくとダメージアップにつながる。強攻撃上は出るスピードこそ遅いものの、対空ワザとして頼りになるうえにふっとばし能力も高い。強攻撃下は相手のダメージが増えてくると目の前で転ばせるようになる。相手が受け身を取らないようであれば、スマッシュ攻撃やつかみからの投げで追い打ちするチャンスだ。

スマッシュ攻撃の中ではふっとばし能力の高いスマッシュ攻撃横が強力。長いリーチを生かして、相手のワザの外から当てていきたい。スマッシュ攻撃上は足下に攻撃判定がなく、地上の相手には当てにくい。スマッシュ攻撃下は相手を低く横方向へふっとばすので、相手をステージの端から押し出すように当てると効果的。ダッシュ攻撃は腕のつけねを当てるとダメージが高く、腕の先端を当てるとダメージは低いが相手を横にふっとばす。



●ゼルダは足下がお留守になりがち。背の低い相手には特に気をつけよう。



ショートフラッシュ ▶弱攻撃

A

▶ダメージ 5・3ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↗



マジカルカッター ▶強攻撃横

→+A 方

▶ダメージ 13・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 C+↖



バリケーダー ▶強攻撃上

↑+A

▶ダメージ 11・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 C+↗



足ばらい ▶強攻撃下

↓+A 地

▶ダメージ 7・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↑



シャイニングパームショット ▶S攻撃横

→+A た

▶ダメージ 16・5ヒット～22・5ヒット

▶ふっとばし能力+方向 B～A+→



パワースティア ▶S攻撃上

↑+A た

▶ダメージ 14・12ヒット～20・12ヒット

▶ふっとばし能力+方向 C～B+↑



コンパスターン ▶S攻撃下

↓+A た

▶ダメージ 11(11)・1ヒット～15(15)・1

▶ふっとばし能力+方向 D(D)～C(C)+→(←)



クイックパームショット ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中にA

▶ダメージ 13・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 D+↑

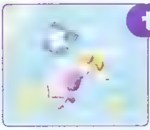
APPEAL アピール



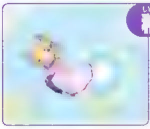


空中ワザの特徴

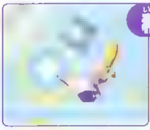
空中前(後ろ)攻撃は足先が一番強力。空中下攻撃はメテオワザだが、相手のダメージが低いうちは叩きつける効果が出ない。



ゼルダスピン ▶空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ 13・6ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 D+→



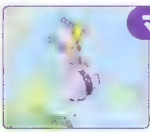
稲妻キック(前) ▶空中攻撃前
空中で → + A
▶ダメージ 20・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 A+→



稲妻キック(後) ▶空中攻撃後
空中で ← + A
▶ダメージ 20・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 A+←



コンデンスブラスト ▶空中攻撃上
空中で ↑ + A
▶ダメージ 13・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 B+↑



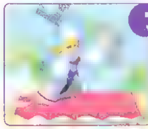
マイルドメテオヒール ▶空中攻撃下
空中で ↓ + A
▶ダメージ 8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 D+↓

つかみと投げの特徴

ゼルダのつかみ判定は高い位置にあり、相手にしゃがまれるとつかめないことも多い。つかみには頼らず通常ワザを中心に戦おう。



ホールディングアタック ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ 1ヒット・3
▶ふっとばし能力＋方向 －



フォースムーブ ▶前投げ
つかみ中に →
▶ダメージ 12・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 D+→



フォースバックムーブ ▶後ろ投げ
つかみ中に ←
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 D+←



フォーストップムーブ ▶上投げ
つかみ中に ↑
▶ダメージ 11・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 D+↑



プラズマビート ▶下投げ
つかみ中に ↓
▶ダメージ 9・5ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E+↖

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E+→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向 E+→

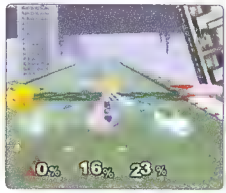
通常必殺ワザ

ネールの愛

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	9・5ヒット	E	→



飛び道具や投げつけられたアイテムを跳ね返す魔法のバリアーで体全体を包んだあと、体を回転させてバリアーを解除しつつ、周囲へバリアーの破片をふりまく。バリアーとその破片には攻撃力があり、スマッシュ攻撃下と同じ感覚で直接攻撃にも使うこともできる。また破片でも飛び道具やアイテムを跳ね返すことが可能。ワザの出るまでに少し時間がかかるので、飛び道具を跳ね返すときは早めに出すことを心がけよう。



⊖破片のリーチはけっこう長い。左右から挟まれそうになったらこれで追い払おう。

横必殺ワザ

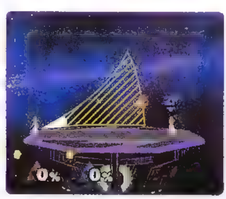
ディンの炎

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・1ヒット	D	↗



前方にスティックを入力することで軌道を操作できる魔法弾を放つ。魔法弾はBボタンを押している間飛び続け、Bボタンを離すか障害物に当たると爆発して周囲を攻撃する。なお、魔法弾自体に攻撃力はない。ワザを出してすぐにBボタンをはなした場合は、右図の白色部分をすぎたところで自動的に爆発する。飛距離が長いほど与えるダメージが高くなるので、フロルの風で相手と距離を離してからねらっていくといい。

操作可能な範囲



部分が魔法弾の操作範囲と射程。下方向にも同じ範囲だけ操作できる。白色部分をすぎるまで魔法弾を爆発させることはできない。

上必殺ワザ

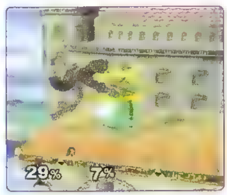
フロルの風

↑＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	4・1ヒット	E	↗



一瞬で別の位置に移動できるワープワザ。移動方向はスティックによって約16方向から選択可能。ただしすり抜けられない床や壁を乗り越えることはできない。移動距離の長さは魅力的だが、体が消える前に攻撃を受けるとワザが中断される。また空中に出現すると約1秒間は操作不能でそのまま落ちるうえに、そこからしりもち落下になるため追撃されやすいなど欠点も目立つ。ワザを出すタイミングと出現地点を見破られないようにしよう。



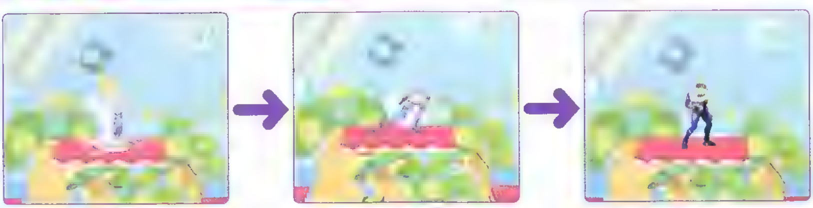
⊃ワープ直前に1回だけ攻撃判定が出るが、密着している相手にしか当たらない。

下必殺ワザ

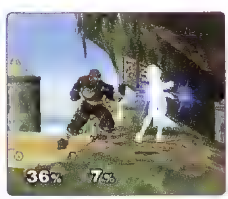
シークチェンジ

↓＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	–	–	–



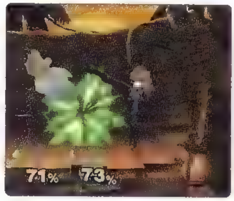
ゼルダの出演作品ではおなじみの「チャラララチャラララン！」という音楽とともにシークへ変身する特殊な必殺ワザ。変身の途中（音楽が流れる直前まで）にダメージを受けるとワザが中断されてしまう。音楽が流れた直後には無敵時間があり、それを利用して敵の攻撃を避けつつ変身して反撃、というロマンあふれる戦法も一応は可能。なおシーク（ゼルダ）に変身しても変身前に受けていたダメージはそのまま残る。



⊃音楽が流れて無敵になったあとは、ダメージを受けても変身自体は中断されない。

地上ワザの特徴

シークの地上ワザはどれもワザの出るスピードが早く、しかも終わり際のスキが少ない優れものばかりだ。弱攻撃は密着した相手を追い払うために、Aボタン連打で出せる連突は壁に追いつめた相手に使っていくといい。強攻撃はリーチが長いうえに弱攻撃と同じぐらいワザが早く、横と下の強攻撃をふり回しているだけで相手はうかつに近寄れない。スマッシュ攻撃上はワザの出始めに強いふっとばし能力があり、空中にいる相手の真下にもぐりこんで当てると強力。また体の大きい相手には2発当たることがある。スマッシュ攻撃下も密着して出すと2〜3発当たることがあり、3発当たれば一気に30%近いダメージを与えることが可能。メタル状態の相手をねらうと2発以上当たりやすい。



●強攻撃横の連打はどんなキャラクターにも効く。ほかのワザなんていらないかも?

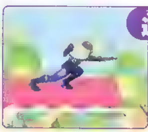


小太刀 ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ　4・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　E+↗



逆小太刀 ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

▶ダメージ　3・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　E+↗



連突 ▶連打攻撃

弱攻撃2中に A　連

▶ダメージ　6・7ヒット

▶ふっとばし能力+方向　F+↗



円弧 ▶強攻撃横

→ + A

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↗



真弓 ▶強攻撃上

↑ + A

▶ダメージ　11・2ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↑



旋風 ▶強攻撃下

↓ + A

▶ダメージ　8・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↑

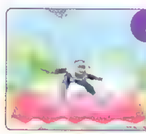


双蛇 ▶S攻撃横

→ + A　た

▶ダメージ　14・2ヒット〜19・2ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D〜C+→



割符 ▶S攻撃上

↑ + A　た

▶ダメージ　28・2ヒット〜39・2ヒット

▶ふっとばし能力+方向　B〜S+↑



大車輪 ▶S攻撃下

↓ + A　た

▶ダメージ　13(10)・1ヒット〜17(13)・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D(D)〜C(D)+→(←)



疾風 ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↑

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中ニュートラル攻撃と空中上攻撃はワザが出た瞬間に当てると強力。空中後ろ攻撃は、足の先端を当てるとダメージが大きい。



落葉 ▶空中N攻撃
空中で A
- ダメージ 14・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+↗



鉈 ▶空中攻撃前
空中で → + A
- ダメージ 13・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+→



飛燕 ▶空中攻撃後
空中で ← + A
- ダメージ 14・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+←



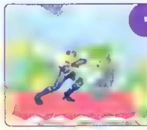
錐 ▶空中攻撃上
空中で ↑ + A
- ダメージ 12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 B+↑



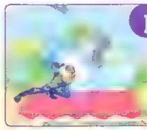
百舌 ▶空中攻撃下
空中で ↓ + A
- ダメージ 11・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+↑

つかみと投げの特徴

ゼルダよりもつかむまでが早い。どの方向へ投げても相手をあまりふっとばさないが、下投げからはほぼ確実に追い打ちが決まる。



つかみ肘打 ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 ー



肩打 ▶前投げ
つかみ中に →
- ダメージ 8・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



踵打 ▶後ろ投げ
つかみ中に ←
- ダメージ 7・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+←



倒立打 ▶上投げ
つかみ中に ↑
- ダメージ 8・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+↑



断頭打 ▶下投げ
つかみ中に ↓
- ダメージ 8・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+↑

ガケのぼり攻撃

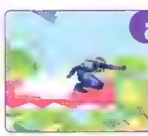


ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



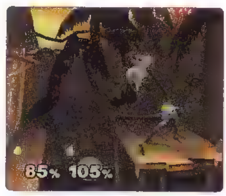
うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→

通常必殺ワザ 仕込針

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	3・1ヒット〜17・6ヒット	F〜F	→



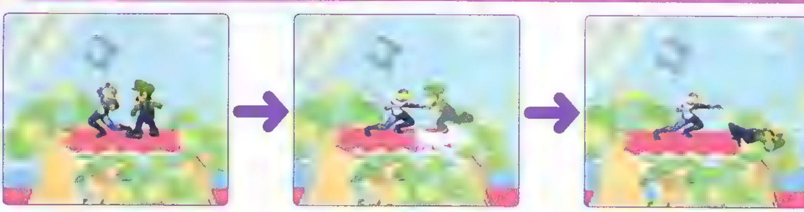
手にした針を地上ではまっすぐ、空中では斜め下に放つ。Bボタンを押し続けることで針の数を6本までためることができ、途中でLまたはRトリガー、もしくはZボタンを押すとためをキャンセルできる。再びBボタンを押し続けることでためのの途中から再開することも可能。針は飛ぶスピードが速いうえに小さくて見つけにくく、見てから避けるのはまず無理。ただしワザのスキは大きいので、主に遠距離から使うといい。



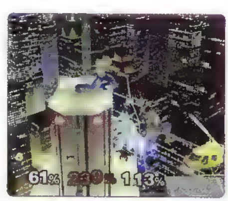
●針をためている間のスキをねらわれないように、ためのキャンセルを使おう。

横必殺ワザ 鉄糸舞

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	9・3ヒット(5・1ヒット)	F(F)	↗



前方に伸ばした鎖で攻撃する。鎖は先端部分を当てると電撃のオマケがつき、データ内のカッコで示した攻撃力になる。Bボタンを押し続けている間はスティックの入力により鎖を前後左右へ自由に操作可能で、動かすたびに攻撃力が発生する。ワザを出すたびに鎖をしまうタイミングを変えて、相手の反撃を封じこめるように使うといいだろう。鎖の操作は空中でも可能だが、着地すると自動的にワザが中断されることに注意。



●段差が多いステージでは、相手の頭上から鎖をたらして「釣り」をするのも効果的。

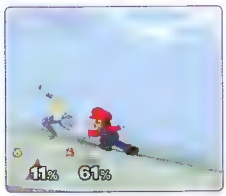
上必殺ワザ 浮身

↑ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	12・1ヒット	D	↑



フロルの風と似た性質を持つワープワザ。移動方向はスティックによって16方向から選択可能。消える前に無敵時間があり、さらに消える瞬間の爆発で相手を攻撃できるところがフロルの風よりも優れている。その代わり移動距離が短く、また移動直後のスキも大きい。空中で出すと少し浮いてからワープするため復帰ワザとしても便利。ただし空中で出すと、地上で出すときに比べて無敵時間が少し短い。



⊃近寄りながら攻撃してくる相手のワザを無敵で避けつつ、間合いを離すといい。

下必殺ワザ ゼルダチェンジ

↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	−	−	−



例の音楽とともにシークからゼルダへ変身する。シークチェンジよりも少しだけ変身にかかる時間が短い。なお、どのモードでも対戦（競技）開始前からAボタンを押したままにしておくと、最初からシークにチェンジした状態でプレイできる。ちなみにひとりゲームのレギュラー戦ではステージクリア時のキャラクターが次の試合を引きつぐので、ステージや相手にあわせて最初に変身しておくかどうかを決めるといい。



⊃シークのままステージをクリアすると、次ステージのイントロ画面はシークになる。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

ZELDA/SHEIK ゼルダ/シーク

すばやいシークがダメージを与え、チャンスと見たらゼルダの強烈な一撃でふっとばす。これが理想のスタイルだが、いつも変身できるとは限らない。どちらでも戦い抜けるようになろう!

ゼルダとシークの使い分けを考える

ゼルダのふっとばし能力は魅力的だが、動きがゆるやかなうえに基本ワザの出るスピードがあまり早くないおかげで、1対1の戦い以外は少し苦しい。一方動きのすばやいシークは苦手な相手や状況があまりないので、対戦を始める前にAボタンを押しておき、まずはシークで戦いを始めるのが無難な選択だ。シークの強攻撃横でしつこく相手を押していけば、一方的にダメージを与えていくことも難しくない。といってもさすがに強攻撃ばかりでは、いずれ緊急回避やジャンプでかわされてしまう。ときには後方回避や浮身で間合いをとって、仕込針を撃ったり、スマッシュ攻撃横やダッシュ攻撃で急に突っこんだりとアクセントをつけながら攻撃することが重要だ。

相手が強力な飛び道具を持つサムスやミュウツーだったり、ため撃ち可能なスーパースコープが出現したときは、ネールの愛で飛び道具を跳ね返せるゼルダのほうが有利。相手に「飛び道具を跳ね返される」というプレッシャーを与えて、実際には通常ワザを中心に戦うのがコツだ。

変身にこだわらず状況に応じて決める

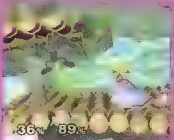
ゼルダなら相手のダメージが90%を、シークなら100%を越えたらフィニッシュタイム。いつも相手と相性バッチリのキャラクターでいられるとは限らないので、どちらの状態でも決められるように練習しておこう。ゼルダの決めワザは強攻撃上、スマッシュ攻撃横、空中前(後ろ)攻撃の3つ。大きなスキには迷わずスマッシュ攻撃横を当て、強攻撃上は空中の相手に対して置いておく感じで使おう。空中前(後ろ)攻撃は、スマッシュ攻撃下やダッシュ攻撃でステージ外へふっとばした相手の、復帰の2段ジャンプにタイミングをあわせて当てていくといい。すり抜け床の上から急降下して、地上の相手を直接ねらうのも手だ。

シークの決めワザはスマッシュ攻撃上、空中上攻撃、空中前攻撃の3つ。スマッシュ攻撃上は密着状態でチャンスがきたときに使おう。前と上の空中攻撃は、強攻撃横やダッシュ攻撃で浮かせた相手への追い打ちか、下投げからの連係としてねらっていくと当てやすい。相手を横へ低くふっとばす空中前攻撃は、ステージ端で使うと強力。

オススメ連係

おすすめれんけい

ゼルダは、相手のダメージが低いうちは強攻撃横→スマッシュ攻撃上の連係を、相手のダメージが80%を越えたら強攻撃下→スマッシュ攻撃横の連係をねらおう。シークは強攻撃横、ダッシュ攻撃、下投げのいずれかを当てた後が追い打ちのチャンス。すぐにジャンプして前と上の空中攻撃を当てよう。



⬆ゼルダは連係にこだわらず、単発でスマッシュ攻撃を狙うほうが無難。



⬆シークは空中前攻撃で撃墜していく。下投げのあとは確実に決めよう。

リンク

LINK

CHARACTER FILE 14



おもな出演作品

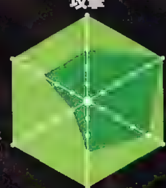
ゼルダの伝説(FCD)／ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)

キャラクター特性

左手には剣を持ち、右手には盾を構える剣士タイプのキャラクター。その最大の特徴はフックショットを使ったつかみのリーチが長いこと。相手にかわされるとスキが大きいが、上投げや下投げからの連係を考えると、リスクを補って余りあるといえるだろう。また、アイテムを持たずに待機としゃがみ状態でいると、盾の特殊能力ですべての飛び道具を防げることも覚えておくように。必殺ワザは接近戦で強力な回転斬り、飛び道具の弓矢、ブーメラン、爆弾、と攻守に渡って使えるものがそろっており、攻めるも守るも思いのままだ。

特殊能力

- 盾装備



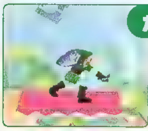
COLOR キャラクターカラー



CHARACTER FILE 14 ★★★ LINK

地上ワザの特徴

ほかのキャラクターと大きく違うのは、スマッシュ攻撃横中にAボタンで2段スマッシュ斬りを出せるところ。前に踏み込んで攻撃するため、離れた場所から接近戦に持ち込みたいときに便利だ。ちなみに2段スマッシュ斬りは、リンクのワザの中で最高のふっとばし能力を持っている。弱攻撃の3発目は突きと幻影突きの2種類があり、ボタンの連打が速いと後者になる。ダメージを与えたいなら突き、相手をけん制したいのなら幻影突き、といったように目的によって使い分けるといい。また、強攻撃下はリンク唯一のメテオワザ。メテオ関係のボーナスを獲得するなら、ガケにつかまろうとしている相手をねらおう。



なぎ払い ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ　5・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E+↗



返し ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

▶ダメージ　3・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F+→



突き ▶弱攻撃3

弱攻撃2中に A

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D+↗

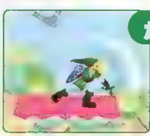


幻影突き ▶連打攻撃

弱攻撃2中に A 連打　連

▶ダメージ　5・6ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F+→



からたけ割り ▶強攻撃横

→＋A

▶ダメージ　14・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C+↗



半月斬り ▶強攻撃上

↑＋A

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C+↑



草なぎ ▶強攻撃下

↓＋A　メ

▶ダメージ　11・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D+↓



スマッシュ斬り ▶S攻撃横1

→＋A　た

▶ダメージ　13・1ヒット〜17・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C〜B+↗



二段スマッシュ斬り ▶S攻撃横2

S攻撃横1中に A

▶ダメージ　20・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　A+↗

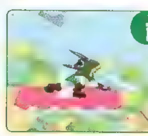


三段斬り ▶S攻撃上

↑＋A　た

▶ダメージ　15・3ヒット〜20・3ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D〜C+↑



前後足もと斬り ▶S攻撃下

↓＋A　た

▶ダメージ　13(16)・1ヒット〜17(21)

▶ふっとばし能力＋方向　C(C)〜B(B)+↗(↖)



たたき割り ▶ダッシュ攻撃

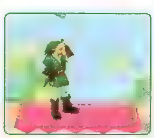
ダッシュ中に A

▶ダメージ　12・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C+↗

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

スキは大きいが、上下の空中攻撃がダメージとふっとばし能力の点で頼りになる。着地キャンセルを使って、少しでもスキをなくそう。



リンクキック ▶空中N攻撃

空中で A

▶ダメージ 7・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 D+↗



回転なぎ払い ▶空中攻撃前

空中で → + A

▶ダメージ 11・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 C+↗

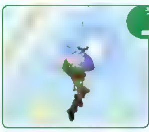


二段蹴り ▶空中攻撃後

空中で ← + A

▶ダメージ 7(7)・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 D(D)+↖(↖)

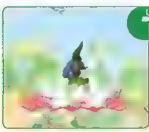


上突き ▶空中攻撃上

空中で ↑ + A

▶ダメージ 16・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 C+↑



下突き ▶空中攻撃下

空中で ↓ + A

▶ダメージ 22・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 B+↗

つかみと投げの特徴

リンクの強さはつかみのリーチにあるといっても過言でない。攻撃の中心として使おう。しかし、空中の相手はつかめないので注意。



つかみ柄なぐり ▶つかみ攻撃

つかみ中に A

▶ダメージ 3・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 ー



蹴り飛ばし ▶前投げ

つかみ中に →

▶ダメージ 6・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↗



後方蹴り飛ばし ▶後ろ投げ

つかみ中に ←

▶ダメージ 3・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↖



投げ捨て斬り ▶上投げ

つかみ中に ↑

▶ダメージ 6・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 D+↑



ヒジ打ち ▶下投げ

つかみ中に ↓

▶ダメージ 6・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z

▶ダメージ 8・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 F+→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z

▶ダメージ 8・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 F+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z

▶ダメージ 6・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 D+↗



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z

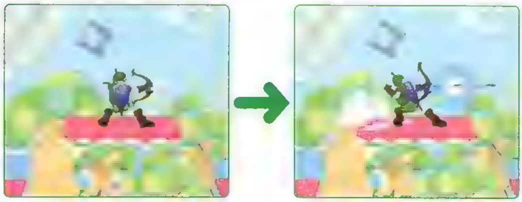
▶ダメージ 6・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↗

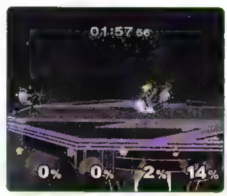
通常必殺ワザ

弓矢

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	5・1ヒット～18・1ヒット	E～D	↗



正面に弓矢を放つ必殺ワザで、離れた場所にいる相手を攻撃するときに役に立つ。Bボタンを押し続けるとためが可能で、その長さによってダメージ、飛距離、ふっとばし能力がアップする。目標となる相手が横方向の離れた場所にいるならためて、自分よりも斜め下にいるならためないで、といったように弓矢の軌道を調節して使うといい。また、ためているあいだはほかの行動が一切とれないので注意が必要だ。

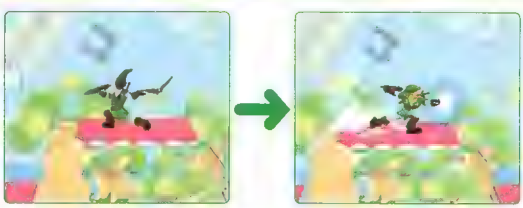


●ステージの端を背にして矢を撃てば、背後からの攻撃に悩まされない。

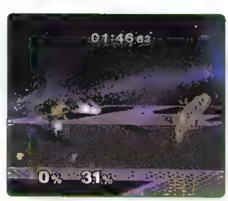
横必殺ワザ

ブーメラン

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	3・1ヒット～16・1ヒット	F～E	↗



スマッシュ入力すると飛距離を伸ばせ、一定距離を飛ぶと折り返し戻ってくる飛び道具。撃った瞬間にスティックを上か下に入力すると、上下に投げ分けることができる。ダメージは放った直後が一番高く、飛行距離が長くなるにつれ低くなってゆく。より多くダメージを与えたいなら、相手との距離が近いときに使うといい。また、折り返したあとは地形を通過するようになり、ターゲットをこわせ！では不可欠なテクニックだ。



●戻ってきたブーメランを取るか、画面から消えないと再び使えない。

上必殺ワザ 回転斬り

↑＋B し 操

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	15・1ヒット	B	↗
空中	15・5ヒット	C	↗

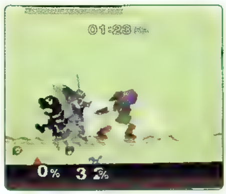




空中



地上と空中でまったく性能の違う必殺ワザ。地上での特徴は、ワザを出した直後に攻撃を開始する、前後に攻撃できる、といった理由から複数の相手に囲まれたときに重宝するだろう。ふっとばし能力も高くフィニッシュとして使っても強力だ。空中では多段攻撃となるが、空中の相手にすべてヒットさせるのは難しい。さらに、しりもち落下となるためほかの相手に着地をねらわれる危険性が高い。よって、多用は禁物だ。



◯あらかじめ回転斬りを出しておくと、前方回避で背後に回り込まれない。

下必殺ワザ 爆弾

↓＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	10・1ヒット	E	↗







操作を入力するとどこからか爆弾を持ち出し、それを相手に投げつけて攻撃する必殺ワザ。爆弾は、上下左右に投げることが可能で相手か地形に当たる、6%以上の攻撃が当たる、出してから約4秒経過する、以上いずれかの条件で爆発する。その爆発に巻き込まれると自分もダメージを受けることを覚えておこう。なお、爆弾を持っているときに、再び→＋Bボタンの同じ操作でスマッシュ投げが可能となっている。



◯爆発が近くなると赤く点滅し始める。自滅しないように注意しよう！



キャラクター対戦攻略

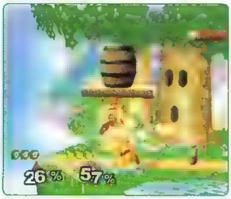
たいせんこうりゃく

LINK リンク

リーチのあるワザが多く接近戦の得意なリンクだが、飛び道具をうまく使えば自分から攻め込まなくても十分戦える。どちらの戦い方をするかは、対戦ルールによって変えよう。

飛び道具でダメージを与えよう

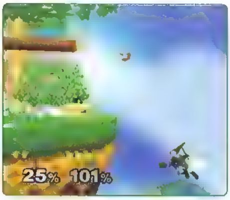
相手のダメージが少ない序盤は、飛び道具を中心に離れて戦うといい。爆弾を持ちながら、ブーメラン、弓矢の順で撃ち、そのあと投げれば少ないスキで攻撃可能だ。爆弾は出してから約4秒経過すると爆発し、持ったままでいると自分がダメージを受けてしまうぞ。相手がこちらの飛び道具をかいくぐって近寄ってきたら、下で紹介しているつかみからの連係で返り討ちにしよう。爆弾を持っていると相手をつかめないので、そんなときは回転斬りで追い払おう。そのあとは距離を取って再び飛び道具で攻撃するのが理想だ。もし相手が飛び道具で反撃してきた場合は、盾で防ぎ余計なダメージを受けないように。



◀近くの相手に爆弾を投げると爆風に巻き込まれる可能性があるのだ。

ふっとばすワザと復帰方法

撃墜可能なダメージの目安は80%ぐらいから。相手のダメージがそこまでたまったら、接近して回転斬り、空中下攻撃、スマッシュ攻撃横のいずれかのワザでふっとばそう。ステージの端に近いところでふっとばせば、撃墜できる可能性が高くなる。また、運悪くふっとばされてしまったら回転斬りの他に、ステージの壁にフックショットを打ち込んでぶら下がるという方法もある。そのときAボタンを押すとチェーンを巻きつつジャンプし、さらにそのあと空中ジャンプも可能だ。慣れるまでは難しいが、こちらの復帰を撃墜しようとねらっている相手がいるときは有効な手段となりうる。トレーニングモードで練習しておくように。



◀フックショットは空中回避中でも撃てる。それで壁に近寄ろう。

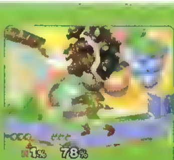
オススメ連係

おすすめれんけい

リンクの連係は、フックショットでつかんだあと下投げをし、その直後の回転斬りがかなり強力だ。相手のダメージが50%以下ならまずかわされることはないだろう。そして、相手のダメージが50%以上になったらつかみのあとを上投げに変え、空中攻撃上で追撃するパターンに変えてダメージを与えよう。



◀投げる前につかみ攻撃で少しでも与えるダメージを増やそう。



◀大きくて重い相手なら、50%以上でも回転斬りがヒットする。



ドクターマリオ

Dr. MARIO

CHARACTER FILE 15

COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ドクターマリオ(FC)/ドクターマリオ(GB)

キャラクター特性

お知らせに「コスプレのマリオ?」と紹介されるだけあって、ドクターマリオの操作感覚はマリオとほとんど同じだ。気分にまかせて「今日はマリオじゃなくてドクターかな?」と使い分けてもかまわないが、細かい違いに目を向けるとドクターならではの戦い方があるのに気づくはず。少し動きが遅くなった代わりに攻撃力がアップしているので、接近戦を中心に撃墜数を増やしていこう。ただ、マリオよりもステージ外からの復帰が難しいので、ふっとばされないように相手の攻撃をよく見て避けるテクニックをみがいておきたい。

特殊能力

なし



地上ワザの特徴

強攻撃横とスマッシュ攻撃横はスティックを斜め上または斜め下に入れることで、ワザの向きを入れた方向へ少し変化させることができる。強攻撃上は地上の相手に当てると斜め上へふっとばし、空中の相手は真上にふっとばす。強攻撃下は自分の後ろへ相手をふっとばす性質があり、ステージ端を背負って使うとなかなかおもしろい。スマッシュ攻撃横はマリオに比べてリーチが短くなったものの、腕のつけねから先端までどの部分を当ててもダメージが変化しないようになっている。ダッシュ攻撃のスライディングは相手のダメージが低いうちから相手をある程度高くふっとばすので、マリオのものよりも格段に使いやすい。相手に近づくための手段として活用していこう。



⊃スマッシュ攻撃横の心臓マッサージ。電気ショックで思いきり相手をふっとばす!



左パンチ ▶弱攻撃1
(A)
- ダメージ 4・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+→



右パンチ ▶弱攻撃2
弱攻撃1中に (A)
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+→



けりあげ ▶弱攻撃3
弱攻撃2中に (A)
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+→



ミドルキック ▶強攻撃横
(スティック横) + (A) 方
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+→



アッパーカット ▶強攻撃上
(スティック上) + (A)
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+↗



スピニングローキック ▶強攻撃下
(スティック下) + (A) 地
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+←



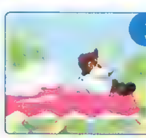
心臓マッサージ ▶S攻撃横
(スティック横はじき) + (A) 方 た
- ダメージ 1ヒット・19〜1ヒット・25
- ふっとばし能力+方向 B〜S+→



スマッシュヘッドバット ▶S攻撃上
(スティック上はじき) + (A) た
- ダメージ 1ヒット・16〜1ヒット・21
- ふっとばし能力+方向 C〜B+↖



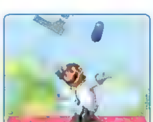
ダブルキック ▶S攻撃下
(スティック下はじき) + (A) 地 た
- ダメージ 18(15)・1ヒット〜24(20)・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C(C)〜A(B)+→(←)



スライディング ▶ダッシュ攻撃
ダッシュ中に (A)
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+↑

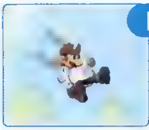
APPEAL アピール





空中ワザの特徴

基本的な性質はマリオと同じ。空中ニュートラル攻撃はワザの終わり際が強くなり、空中前攻撃のふっとばし能力がかなり高くなっている。



ドクターキック ▶空中N攻撃
空中で A
- ダメージ 14・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 C+↗



ドクターグーパンチ ▶空中攻撃前
空中で → + A
- ダメージ 17・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 B+↗



ドロップキック ▶空中攻撃後
空中で ← + A
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+←



エアスラッシュ ▶空中攻撃上
空中で ↑ + A
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+→



ドリルキック ▶空中攻撃下
空中で ↓ + A
- ダメージ 19・7ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+↑

つかみと投げの特徴

つかみの間合い、投げのダメージともにマリオとほぼ同じ性能。もちろん後ろ投げと下投げが、相手をトドメを刺すワザとしてイチオシなのだ。



つかみヘッドバット ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 —



ヒコーキ投げ ▶前投げ
つかみ中に →
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+→



ジャイアントスイング ▶後ろ投げ
つかみ中に ←
- ダメージ 12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+←



スルーアップ ▶上投げ
つかみ中に ↑
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+↑



スルーダウン ▶下投げ
つかみ中に ↓
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+↑

ガケのぼり攻撃

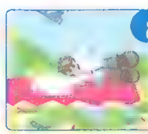


ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→

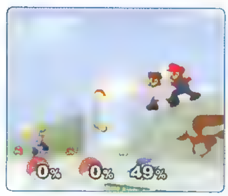
通常必殺ワザ

カプセル

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	8・1ヒット	F	→



前方斜め下にカプセルを飛ばす飛び道具。ワザのスキが少なく、遠距離からのけん制ワザとして非常に使いやすい。カプセルは床や壁に当たるとバウンドして進み、平らな場所では2回バウンドした後に消える。ほぼ同じ性質を持つマリオのファイアボールと比べた場合、バウンドが高く、さらにバウンドしてもスピードが落ちないところが一番の違いだ。また、ダメージが大きくなったものの逆に射程距離は少し短くなっている。



●出始めの角度もこれだけ違う。下にいる相手を攻撃するときは角度を考えよう。

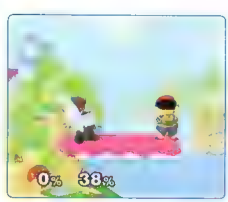
横必殺ワザ

スーパーシーツ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	12・1ヒット	−(F)	−(→)



マリオのスーパーマントと同じく、当たった相手の向きが左右逆になる。飛び道具や投げつけられたアイテムに対する跳ね返し能力もスーパーマントと同じ(→P36)。カッコで示したふっとばし能力は、相手がつかみ動作をしていた場合のものだ。スーパーマントよりも前方へのリーチが短い代わりに、後ろと上下に攻撃判定が広い。また空中で出しても体が上昇せず、復帰ワザとしては使えなくなっている。



●アピール中にシーツを当てると、普通は見られないアピールポーズの後ろ姿が!

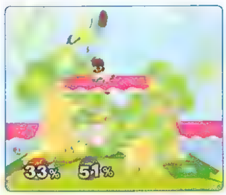
上必殺ワザ

スーパージャンプパンチ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・5ヒット	D	↗



拳を構えて一瞬無敵になり、飛び上がりつつ突き上げた拳で相手を攻撃する。ヒット数が少ないこと以外はマリオのものとほぼ同じ性質で、乱戦からの脱出や、はりせんに巻きこまれたときの反撃手段として重宝する。ワザが出た直後にスティック横へ入れると、飛び上がる軌道を少しだけ横へずらすことができる。復帰ワザとして使うときに軌道をずらすクセをつけておくと、ガケにつかまる確率が高くなるぞ。

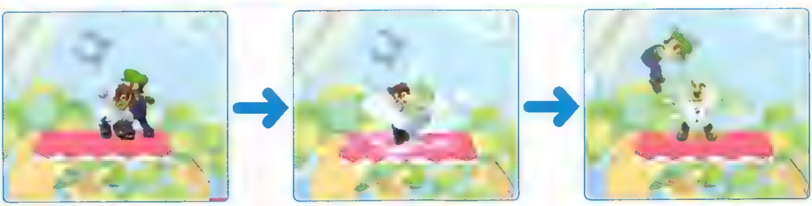


●飛び上がるスピードはかなり速い。すり抜け床の下から出すと避けられにくい!

下必殺ワザ

ドクタートルネード

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・5ヒット	D	↗



横回転しながら広げた両腕で相手を巻き込み、最後に両腕を振り上げて相手を斜め上にふっとばす。最後のいっ発を当てないと相手がふっとばず、反撃を受ける可能性が高くなることに注意して使っていこう。ワザの最中にBボタンを連打すると空中に浮き上がるが、マリオのものと異なり空中でもワザのダメージは変わらない。左右に移動できること、地形対応ワザであることを活かして、近距離での奇襲に使おう。



●最後の一発だけは地形に対応しないので、坂の上にいる相手をねらうのがベスト。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

Dr.MARIO ドクターマリオ

マリオばりにどんな状況でも戦えるとはいえ、パワーのあるドクターマリオにヒットアンドアウェイをさせるのはもったいない。それならいっそ接近戦にこだわって、派手なKOをねらおう!

弱攻撃で迎え撃ち、ダッシュで突撃

マリオのように飛び道具でけん制しつつ相手の行動を見て迎撃、という戦法はもちろん有効。しかしカービィやピカチュウのように背が低いキャラクターには、大きくバウンドするカプセルは少し当てにくい。背の低い相手と戦うときはカプセルにこだわらず、自分から近寄って弱攻撃の連打や強攻撃横で地道にダメージを与えていこう。飛び道具でけん制してくる相手には、スーパーシーツで飛び道具を跳ね返しながら近寄っていくといい。相手がスーパーシーツをいやがって飛び道具を出さなくなったら、ダッシュ攻撃やダッシュからの小ジャンプで一気に近づいてしまおう。

接近戦で頼りになるのは弱の連続攻撃。特に3発目のけりあげは強攻撃なみのふっとばし能力があるわりにスキが少なく、相手のちょっとしたスキに叩き込める。それだけで撃墜できることはまずないが、カプセルやスーパーシーツを使ってうまく復帰のジャマをできれば決定打につながることもある。遠くにいる相手に大きなスキができそうなら、ダッシュ攻撃からの連携を決めよう。

グーパンチで豪快にふっとばせ!

マリオと同じく相手のダメージが80%を超えたあたりから、撃墜をねらって攻撃を仕掛けていこう。ドクターマリオのフィニッシュワザは、空中前攻撃、スマッシュ攻撃横、後ろ投げが有力だ。スマッシュ攻撃横は密着に近い間合いでねらいたい。緊急回避で相手の後ろへ回りこんだときがチャンスだ。自分から攻めるなら、ダッシュ小ジャンプからの空中前攻撃が強力。ステージの端を背負っているなら、つかみから直接後ろに投げてしまうのがいちばんだ。またステージ端を背負って下強攻撃を当てると相手はステージ外へ低くふっとぶため、復帰しづらい状況に追い込める。復帰の阻止に自信があるなら選択肢のひとつに加えよう。

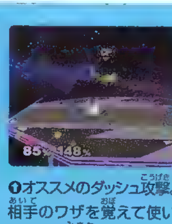


●スマッシュ並みの破壊力を持つ空中前攻撃。拳で思いっ切り叩け!

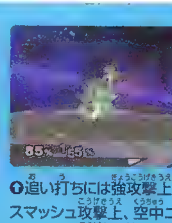
オススメ連係

おすすめれんけい

マリオと同じく下投げからの強攻撃上→空中攻撃の連係が強力。また相手のダメージが少ないうちからねらっていける、ダッシュ攻撃からの連係もオススメ。ダッシュ攻撃は相手を頭上に浮かせるので、下投げからの連係と同じように強攻撃上やスマッシュ攻撃上、空中ニュートラル攻撃で追撃しよう。



●オススメのダッシュ攻撃。相手のワザを覚えて使いどころを見極めよう。



●追い打ちには強攻撃上、スマッシュ攻撃上、空中ニュートラル攻撃を使おう。



ルイージ

LUIGI

CHARACTER FILE 16

COLOR　キャラクターカラー



おもな出演作品

スーパーマリオブラザーズ2(FCD)／ルイージマンション(GC)

キャラクター特性

任天堂の顔であるマリオを兄に持った、世界で2番目に有名なヒゲ親父。弟だけあって使用するワザはマリオとよく似ているが、その性能にはところどころに大きな違いがある。ジャンプが高くてフワフワしていることや、地上での移動が大きくすべることなどもルイージ独自の特徴で、姿形は似ているがマリオとは操作感のまったく異なるキャラクターになっている。ときどき暴発してしまうルイージロケットや、一撃でKOがねらえるファイアジャンプパンチといったルイージだけのオリジナルワザをどう使いこなすかが勝利をつかみ取るためのポイントとなる。

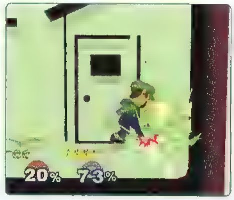
特殊能力

- なし



地上ワザの特徴

Aボタンを連打することで左パンチ→右パンチ→どんけつと続くコンビネーションは、密着時のけん制ワザとして最適。強攻撃横とスマッシュ攻撃横はスティックを斜め上方向や斜め下方向に入れることでワザを出す向きを変えられる。相手の体格や地形に合わせた使い分けをしよう。スマッシュ攻撃下は時間差でルイージの前後に攻撃判定が出るワザ。どちら側でヒットさせても威力に変化はなく、緊急回避で後ろに回り込もうとする相手に有効だ。ダッシュ攻撃は前進しながらパンチを出すので、ワザの終わりに敵と密着した状態になる。敵の蓄積ダメージが少ないうちから出すと、つかみが速い相手ならワザの終わりに必ず投げられてしまうので気をつけよう。



●アピールには攻撃判定がある。これでトドメを刺せばルイージの完全勝利!?



左パンチ ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ 3・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 F＋↗



右パンチ ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

▶ダメージ 2・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 F＋↗



どんけつ ▶弱攻撃3

弱攻撃2中に A

▶ダメージ 10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 E＋↗



ミドルキック ▶強攻撃横

→＋A 方

▶ダメージ 10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 D＋↗



ねこパンチ ▶強攻撃上

↑＋A

▶ダメージ 9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 C＋↑



かかとげり ▶強攻撃下

↓＋A

▶ダメージ 9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 D＋↑



地獄突き ▶S攻撃横

→＋A 方 た

▶ダメージ 13・1ヒット～17・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 B～S＋↗



スマッシュヘッドバット ▶S攻撃上

↑＋A た

▶ダメージ 17・1ヒット～23・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 B～S＋↑

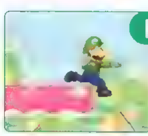


ダブルキック ▶S攻撃下

↓＋A 地

▶ダメージ 17・1ヒット～23・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 C～A＋↑



ぽこぽこパンチ ▶ダッシュ攻撃

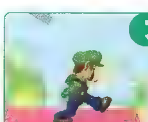
ダッシュ中に A

▶ダメージ 11・6ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 F＋↗

APPEAL アピール





アピール

方向ボタン上

▶ダメージ 1・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向 F＋↗

空中ワザの特徴

どのワザも攻撃の動作が速くて使いやすい。滞空時間の長さを活用すれば一度のジャンプ中に2〜3回ワザを出せることも大きな強み。



ルイージキック ▶空中N攻撃

空中で A

▶ダメージ　15・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B＋↑



脳天チョップ ▶空中攻撃前

空中で → ＋ A

▶ダメージ　12・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↗



後方ドロップキック ▶空中攻撃後

空中で ← ＋ A

▶ダメージ　11・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↖



エアスラッシュ ▶空中攻撃上

空中で ↑ ＋ A

▶ダメージ　13・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↗



ドリルキック ▶空中攻撃下

空中で ↓ ＋ A　メ

▶ダメージ　16・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B＋↗

つかみと投げの特徴

つかみ間合いは標準。ダメージが十分に蓄積した相手なら、後ろ投げのジャイアントスイングでふっとばせばKOをねらえる。



つかみヘッドバット ▶つかみ攻撃

つかみ中に A

▶ダメージ　3・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　－



ヒコーキ投げ ▶前投げ

つかみ中に →

▶ダメージ　8・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



ジャイアントスイング ▶後ろ投げ

つかみ中に ←

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↖



スルーアップ ▶上投げ

つかみ中に ↑

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑



スルーダウン ▶下投げ

つかみ中に ↓

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↖

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z

▶ダメージ　8・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋↗



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋↗

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z

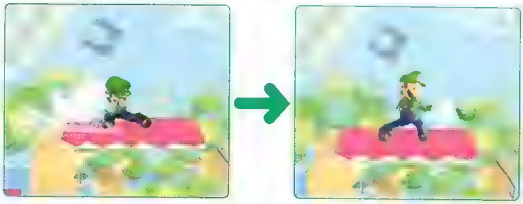
▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↗

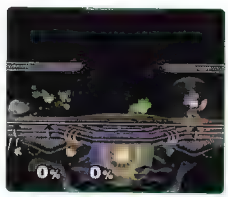
通常必殺ワザ

ファイアボール

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	6・1ヒット	F	↗



真横にエネルギー系の飛び道具である炎の玉を撃ち出すワザ。火の玉はそれほど遠くまで飛ばせるわけではないが、少し離れた位置から敵をけん制するのには十分役に立つ。平坦な地上でファイアボールを撃ち、それをダッシュで追いかけることで攻撃の起点として使っていこう。また、壁や坂に当たると跳ね返る性質があり、これを利用すれば攻撃範囲のバリエーションを広げることが可能だ。空中から近づいてくる敵にも対応できる。



⊃ファイアボールが届くギリギリの間合いで出して、ダッシュから敵をつかもう。

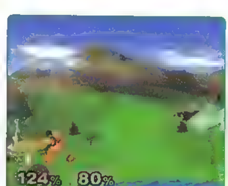
横必殺ワザ

ルイージロケット

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	9・1ヒット～26・1ヒット	D～A	↗



横方向に突進しつつ頭突きをするワザ。Bボタンを押し続けてためると、威力と突進の勢いを増加させることができる。問題点は1／8の確率でものすごい勢いの突進をする"暴発"の可能性があること。暴発時の威力は、攻撃力が25、ふっとばし能力がSと申し分ないのだが、突進の勢いがありすぎてステージに戻れずガケ下に転落することも少なくない。必ず自分が地形に引っ掛かる場所で出して暴発による自滅を防ごう。

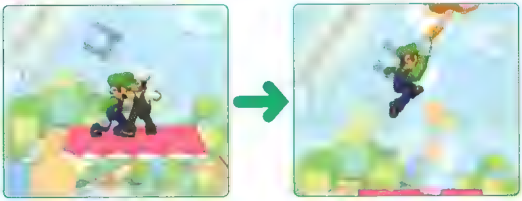


⊃横方向へ大きく移動するルイージロケットは、ステージ復帰ワザとしても大活躍する。

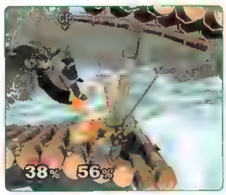
上必殺ワザ

スーパージャンプパンチ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	1・1ヒット(25・1ヒット)	F(A)	−(↑)
空中	1・1ヒット(20・1ヒット)	F(B)	−(↑)



アッパーを繰り出し、そのまま拳を突き上げて垂直に上昇するワザ。適当に当てるだけではダメージやふっとばし能力にはほとんど期待できないが、アッパーの出始めを当てることでファイアジャンプパンチと呼ばれる超強力な必殺ワザに変化する(威力はデータのカッコ内)。また、コマンドを入力した直後にスティックを後ろへ入れると、上昇時の向きをアッパー部分とは逆にできる。攻撃後にそのままガケつかまりをしたい場合に活用しよう。



◎上にすり抜け床がある位置で使えばしりもち落下のスキを多少軽減できる。

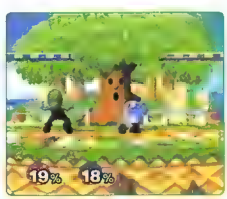
下必殺ワザ

ルイージサイクロン

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	18・2ヒット	C	↑
空中	19・2ヒット	C	↑



両手を回転させながら振り回したのち、一瞬だけ体を丸めて両腕を勢いよく広げる2段ワザ。空中で出した場合はBボタンを連打すると浮力が生まれ、ワザを出した高さを維持することができる。また、コマンド入力後にスティックを左右に入れれば、ワザを出しつつ横方向へ移動することも可能。地上で一方向へ入れ続ければ加速度的に勢いが付くので、これを利用すれば少し離れた位置から敵に突進するワザとしても使える。



◎地上ではすばやい横移動が可能。相手の反対側へ突き抜ければ反撃も受けない。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

LUIGI ルイージ

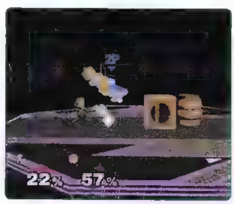
高いジャンプができるわりには空中で左右に大きく動けず、また地上での移動は慣性が付きまくってツルツルとすべる。ルイージで勝つためには、クセのある操作感に慣れることが必要だ。

ダッシュ後のすべりを利用した攻め

離れた場所からファイアボールを撃って、それをダッシュで追いかけていくのが攻撃の起点。ダッシュ後はそのままつかむか、ダッシュ後のすべりを利用して前進しながらスマッシュ攻撃下のダブルキックを出すといい。つかんだ場合は下で紹介している連係が活躍するぞ。スマッシュ攻撃下がヒットした場合は、低く浮いた敵にはダッシュで接近して地上から、高く浮いた敵にはジャンプですぐに追いかけてからファイアジャンプパンチを叩き込めばいい。追撃を外したり、ワザの出始めが当たらずスーパージャンプパンチになってしまうのが嫌なら、空中上攻撃のエアスラッシュや空中前攻撃の脳天チョップで追い打ちするのが手堅い。また、敵のダメージが50%程度まで蓄積しているなら、ダッシュから強攻撃下のかかとげりを出すのがオススメ。足下のかなり低い位置を攻撃するのでシールドを張られてもヒットすることが多く、小さく上方向にふっとばすワザの能力とダッシュ後のすべりによる前進効果で、ファイアジャンプパンチを当てる絶好の機会を創り出すことができる。

状況に応じて決めワザを変えよう

ルイージの決めワザは強力なふっとばし能力を持つファイアジャンプパンチが最適。標準的な重さの相手なら60%程度のダメージからKOすることが可能だ。ただし、複数の敵を相手にしている場合は、しりもち落下となる攻撃後のスキがねらわれやすい。相手をKOしたが自分も別の敵にKOされることがないように、スキが少ないスマッシュ攻撃横の地獄突きやスマッシュ攻撃上のスマッシュヘッドバットも使っていくようにすること。ポケモンのキレイハナに眠らされた敵やシールドが破裂してふらふら状態になった敵なら、最大までスマッシュ攻撃をためることでファイアジャンプパンチ並にふっとばすことができるのだ。

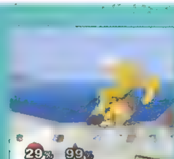


⬅スマッシュ攻撃横は斜め上方向にスティックをはじくと威力が高い。

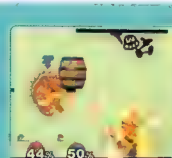
オススメ連係

おすすめれんけい

ルイージは下投げからの連係が強力。投げられた後の回避が下手なスマブラ初心者には、ダッシュで落ちてくるところに密着してファイアジャンプパンチで大ダメージを与えよう。投げると確実に回避行動を取るような上級者には、投げた場所からそのままルイージロケットを出して追撃するのが避けられにくい。



⬆空中ジャンプで逃げないとファイアジャンプパンチはかわしにくい。



⬆追撃のルイージロケットが暴発すれば、そのままKOということもある。

CHARACTER FILE 16 ★★★ LUIGI



ガノンドロフ

GANONDORF

CHARACTER FILE 17

COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

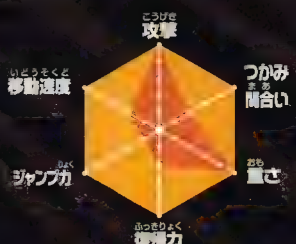
ゼルダの伝説　時のオカリナ(N64)

キャラクター特性

ハイラルを舞台にリンクやゼルダと死闘を演じた魔盗賊で、暗黒の貴公子の異名を持つ。C.ファルコンとほぼ同じワザを使いこなすが、C.ファルコンのそれと比べるとスピードが遅い反面バツグンの破壊力を誇る。そのパワーを活かした攻撃でダメージを与えた後、強力な必殺ワザでふっとばす接近戦を得意とするのだ。しかし、飛び道具を持たないため遠距離戦は苦手。少々のダメージは気にせず、ダッシュやジャンプでとにかく相手に接近しよう。また、ほかのキャラクターに比べふっとびにくく、ねばり強く戦える点も見逃せない。

特殊能力

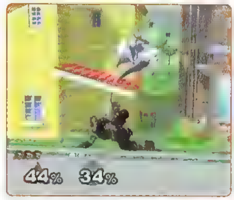
なし



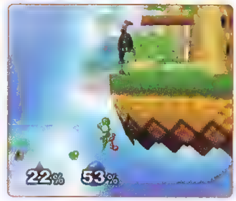
CHARACTER FILE 17 ★★★ GANONDORF

地上ワザの特徴

ガノンドロフの強さイコール地上ワザのダメージの高さ、といっても過言ではないぐらい破壊力のあるワザがズラリと揃っている。序盤は強攻撃横か下を使って戦おう。どちらもリーチが長くすばやく攻撃できる点が魅力。強攻撃横は上下に撃ち分けが可能なので、相手のいる場所に合わせて使えるようにしたい。スマッシュ攻撃のなかで主力に使えるのは横と下。前方に踏みこむスマッシュ攻撃横はリーチが長くヒットさせやすいし、前後に蹴りを放つスマッシュ攻撃下は複数の相手に囲まれたときに役立つ。しかし、どちらも状況によっての使い分けが肝心といえるぞ。強攻撃上は出るまでのスキこそ大きいが、当たればほとんどダメージを受けていない相手でも即場外へふっとばすことができる強力なワザ。ただ、むやみに使ってもなかなかヒットしないので、しりもち落下になった相手の着地や、ステージ端で待ち、復帰しようとしているところをねらうといい。



➲スマッシュ攻撃下は当たると上にふっとぶ。空中上攻撃などで追撃しよう。



➲強攻撃上は相手がガケにつかまる前に当てるのが理想。タイミングが難しい。



雷打 ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ　7・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



甲冑割 ▶強攻撃横

→＋A

▶ダメージ　13・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↗



爆裂蹴 ▶強攻撃上

↑＋A

▶ダメージ　27・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　S＋↗



掃脚 ▶強攻撃下

↓＋A

▶ダメージ　12・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↑



紫炎肘 ▶スマッシュ攻撃横

→＋A

▶ダメージ　22・1ヒット〜30・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　A〜S＋↗



二連脚 ▶スマッシュ攻撃上

↑＋A

▶ダメージ　39・2ヒット〜53・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　A〜S＋↑



連撃蹴 ▶スマッシュ攻撃下

↓＋A

▶ダメージ　20・2ヒット〜28・2ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B〜A＋↑



剛拳 ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

▶ダメージ　14・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↖

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中ワザは空中後ろ攻撃を中心に使おう。ワザの判定が強く、相手に空中や地上で迎撃されてもうち勝つ場合が多く頼りになるぞ。



旋風脚 ▶空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ 12(12)・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C(C)+↗(↗)



頭蓋割 ▶空中攻撃前
空中で ▶ + A
▶ダメージ 17・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 B+↗



裏拳 ▶空中攻撃後ろ
空中で ◀ + A
▶ダメージ 16・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 B+↖



後転脚 ▶空中攻撃上
空中で ▲ + A
▶ダメージ 13・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 C+↑



落雷蹴 ▶空中攻撃下
空中で ▼ + A
▶ダメージ 22・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 A+↓

つかみと投げの特徴

つかみと投げの性能はC.ファルコンとほぼ同じ。ほかのワザにくらべダメージは低いが、上投げのあとは空中上攻撃や雷神掌で追撃しやすいぞ。



つかみ膝蹴り ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ 3・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 ―



頭突 ▶前投げ
つかみ中に ▶
▶ダメージ 9・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↗



衝脚 ▶後ろ投げ
つかみ中に ◀
▶ダメージ 9・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↖



顎砕 ▶上投げ
つかみ中に ▲
▶ダメージ 7・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↑



地割投 ▶下投げ
つかみ中に ▼
▶ダメージ 9・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↗

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 10・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 F+→



ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ 8・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 F+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↗

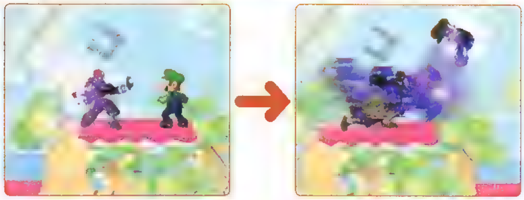


うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ 6・1ヒット
▶ふっとばし能力+方向 E+↗

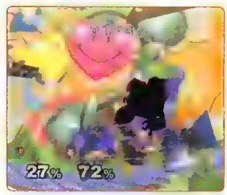
通常必殺ワザ

魔人拳

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	34・1ヒット	S	↗



気合いと共に闘気をまとった拳を叩き込む大ワザ。最大までためたロイのエクスプロージョン、プリンのねむるに次ぐふっとばし能力を誇る。相手のダメージが20%ぐらいからKOをねらえるが、攻撃するまでのスキが非常に大きく使いづらいのが難点だ。ファルコンパンチとほぼ同じ性能で、それを使ったことがあるなら違和感なく使用できるが、スキがさらに大きい、攻撃範囲が狭い、与えるダメージが多い、といった点が異なる。



◯敵と全身が重なるように当てると、最大のダメージとふっとばし能力になる。

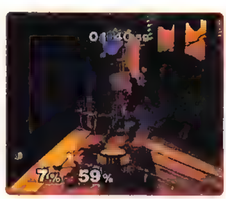
横必殺ワザ

地竜拳

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	17	C	↑
空中	16	C	↗



地上と空中で違うワザに変化するのが特徴。地上で使うとダッシュしながらアッパーを放つ。ヒットした相手は上にふっとばせるため、すばやく攻撃できるワザの少ないガノンドロフにとって貴重な存在だ。空中では叩きつけるように攻撃するワザに変化する。小ジャンプからだと当てやすいが、そのあとはしりもち落下となるためリスクが大きい。ステージの地形や付近の足場を確認してから使うようにしよう。



◯ふっとばしたら追撃のチャンス。雷神掌や空中上攻撃が当てやすい。

上必殺ワザ

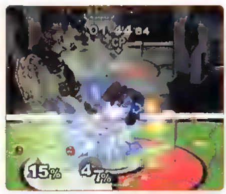
雷神掌

↑ + B　L R

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	17	D	↗




コマンドを入力すると直後にジャンプし、上昇中に相手をつかんでダメージを与える必殺ワザ。上方向にふっとばした相手を追撃するときや、ふっとばされたときの復帰ワザとしてが主な使い方だが、相手が近ければ同じ高さでもつかむことが可能。ワザを出した直後にスティックを左右に入力するとジャンプする方向を調節できる。しかし、同じような性能のファルコンダイブと比べると、調節できる範囲が狭くなっているので注意。



◎相手をつかんだあとはもう一度雷神掌が出せる。つかまないとしりもち落下だ。

下必殺ワザ

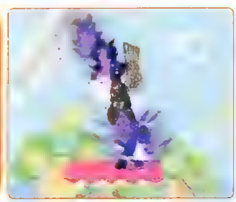
裂鬼脚

↓ + B　A

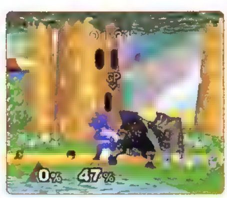
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	15	C	↗
空中	14	D	↗




空中



地竜拳と同じように地上と空中でまったくタイプの違うワザに変化する。地上で使うと地形対応ワザになり、斜めの足場や起伏の激しい場所でも地形に沿って攻撃できる。また、空中では斜め下に向かって蹴りを放つワザだ。どちらもワザを出したあとのスキが大きいので、相手にガードされると反撃を受けてしまう可能性が高い。スキの少ないほかのワザを主に使い、裂鬼脚は奇襲程度にとどめたほうがいいだろう。



◎空中で使った場合の着地のスキは、LかRボタンを押してもキャンセルできない。



キャラクター対戦攻略

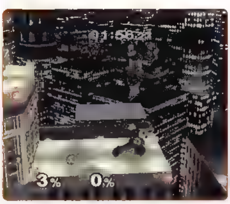
たいせんこうりゃく

GANONDORF ガノンドロフ

移動スピードの遅さとジャンプの低さが弱点のガノンドロフだが、ワザの破壊力は全キャラクター中トップクラス。得意分野である接近戦に、いかに持ち込むかが勝利へのポイントとなる。

接近戦に持ち込むには？

接近戦に持ち込むため、多少のダメージは気にせずとにかく相手に近づくことを考えよう。その手段としてダッシュ攻撃はもちろんのこと、前進しながら攻撃できる地竜拳や裂鬼脚を使うといい。この2つは地形対応ワザで、斜めの足場でもつかいやすい。地竜拳がヒットしたら、空中攻撃や雷神掌で追撃することも忘れないように。また、ジャンプ中に攻撃しつつ相手の近くに着地する方法も有効な手段のひとつ。特にオススメなのは空中後ろ攻撃で、ワザの判定が強く非常に頼りになる。もし防御されたら、着地直後につかんでダメージを与えよう。着地に大きなスキがあるが、ダメージの高い空中下攻撃で接近してもいいだろう。



空中下攻撃は、着地キャンセルを利用してスキを減らすように。

魔人拳は工夫しだい？

使いやすいフィニッシュワザは、スマッシュ攻撃横だろう。踏み込んで攻撃するため離れた相手をねらったり、相手のダッシュに合わせるといった使い方もできる。また、スマッシュ攻撃上も強力で、足場の上にいる相手を下から一方的に攻撃したいときなどに役に立つ。双方80～100%のダメージを相手に与えたころからねらっていこう。また、魔人拳は20%ぐらいからKOをねらえる大ワザだが、スキが大きいのが難点。地上でのスキを少なくするため、相手付近に着地するようにジャンプし空中で魔人拳を出す、といった工夫が必要だ。しかし、キャラクターが見にくい固定画面乱闘なら適当に出して混乱を誘うといった使い方もできる。

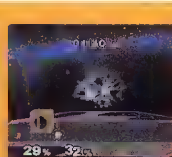


空中攻撃下も100%ぐらいからKOをねらえる。

オススメ連係

おすすめれんけい

下投げ直後にスマッシュ攻撃上か下を出すか、上投げから空中上攻撃で追撃する連係がオススメ。ダメージが少ないときは下投げから、50～60%と多いときは上投げからが成功しやすい。投げる直前は、空中回避などで相手に逃げられないよう、投げるタイミングを毎回変えていこう。



上投げのあとは雷神掌でもいい。相手のふっとび方によって対応しよう。



投げる前につかみ攻撃でタイミングを変えれば、ほとんど逃げられない。

ファルコ

FALCO

◀CHARACTER FILE 18



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

スターフォックス（SFC）／スターフォックス64（N64）

キャラクター特性

フォックスがリーダーをつとめるやとわれ遊撃隊"スターフォックス"のエース。通常ワザと必殺ワザは基本的にフォックスと同じもので、攻めと守りのバランスがバツグン。ダッシュスピードは平均的だが、歩行スピードはフォックスにもひけをとらないほど速い。そしてひとたびジャンプすれば、全キャラクター中1、2位をを争うほどの高さへと舞い上がる。すばやい歩行とジャンプ力にものをいわせて立体的にステージを駆けめぐる戦法は、ファルコ以外にはちょっとマネのできないクールな戦闘スタイルといえるだろう。

特殊能力

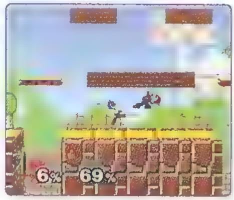
・三角飛び



CHARACTER FILE 18 ★★★ FALCO

地上ワザの特徴

ファルコのワザは基本的にフォックスと同じものだが、細かい部分ではやはり差がある。いちばんの差は、ワザのリーチが全般的に少し長いこと。弱攻撃のストレートは少し前進しながら出るワザで、ジャブ→ストレート→ジャブ〜とくり返す戦法は接近戦での基本。強攻撃横とスマッシュ攻撃横はスティックを斜め上または斜め下に入れることで、ワザの向きを入れた方向へ少し変化させることが可能。強攻撃下はめずらしくフォックスよりもリーチが短いが、その代わりスマッシュ攻撃並みのふっとばし能力を持っている。スマッシュ攻撃上のふっとばし能力はフォックスに比べてかなり低い。だがその代わり、スマッシュ攻撃横がリーチとふっとばし能力の面で頼りになるワザとなっている。



⇨強攻撃横のリーチはかなり長い。近づこうとする相手の出鼻をくじくのに便利。



ジャブ ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ　4・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　E+↗



ストレート ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

▶ダメージ　4・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　E+↗

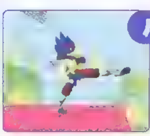


ラピッドキック ▶連打攻撃

弱攻撃2中に A　連

▶ダメージ　5・6ヒット

▶ふっとばし能力+方向　F+↗



バードウィップ ▶強攻撃横

→ + A　地

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↗

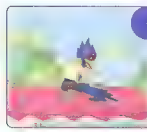


フリップキック ▶強攻撃上

↑ + A

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　C+↑

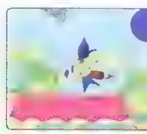


テイルカッター ▶強攻撃下

↓ + A

▶ダメージ　13・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　B+↗



レッグショット ▶S攻撃横

→ + A　た

▶ダメージ　17・1ヒット〜23・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　B〜A+↗

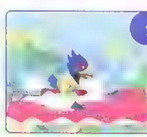


サマーソルトキック ▶S攻撃上

↑ + A　た

▶ダメージ　14・1ヒット〜19・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　B〜A+↑

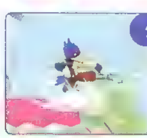


グラウンドキック ▶S攻撃下

↓ + A　地　た

▶ダメージ　16(16)・1ヒット〜21(21)・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　C(C)〜C(B)+→(←)



ジャンプサイドキック ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向　D+↗

APPEAL アピール



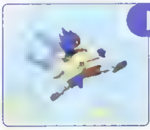


空中ワザの特徴

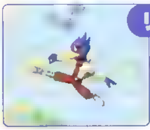
空中下攻撃はワザの出始めがいちばん強力。メテオワザではないが、空中の相手に当てるとメテオワザのように下方向へ強烈にふっとばす。



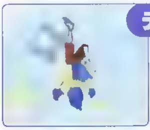
ファルコキック ▶空中N攻撃
空中で A
▶ダメージ　12・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　C+↑



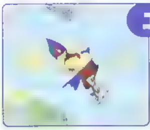
トルネードシャフト ▶空中攻撃前
空中で → + A
▶ダメージ　30・5ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D+↗



リバーススピンキック ▶空中攻撃後
空中で ← + A
▶ダメージ　15・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　C+↖



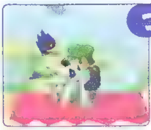
テイル&レッグ ▶空中攻撃上
空中で ↑ + A
▶ダメージ　15・2ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　C+↗



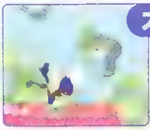
エアドリル ▶空中攻撃下
空中で ↓ + A
▶ダメージ　12・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　C+↘

つかみと投げの特徴

つかみ間合いはフォックスよりもやや狭い。強攻撃上やリフレクターを使った下投げからの追い打ちは、同じ感覚で使っていける。



つかみニーバット ▶つかみ攻撃
つかみ中に A
▶ダメージ　3・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　－



スマッシュエルボー ▶前投げ
つかみ中に →
▶ダメージ　7・2ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D+→



クローズレンジブラスター-H ▶後ろ投げ
つかみ中に ←
▶ダメージ　7・4ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E+←



クローズレンジブラスター-V ▶上投げ
つかみ中に ↑
▶ダメージ　7・4ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E+↗



クローズレンジブラスター-ダウン ▶下投げ
つかみ中に ↓
▶ダメージ　4・4ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　F+→

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E+→

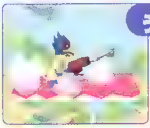


ガケのぼり攻撃B
ガケつかまり中に A or B or Z
▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
あおむけダウン中に A or B or Z
▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
うつぶせダウン中に A or B or Z
▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E+→

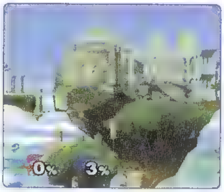
通常必殺ワザ

ブラスター

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	3・1ヒット	F	→



手にした銃から高速でまっすぐに飛ぶ光線を放つ飛び道具。Bボタンを連打することで、銃をしまう動作をキャンセルして撃ち続けることが可能になる。アイテムを含むすべての飛び道具の中でいちばん射程が長く、飛ぶスピードの速さもあって、遠距離から撃ちまくったときの嫌がらせ度はかなり高い。またフォックスのブラスターと異なり当たった相手がひるむので、チーム戦で後方から味方を援護するのにピッタリのワザだ。



◆横に広い神殿ステージの端から端まで届く。遠距離からチクチクいじめよう。

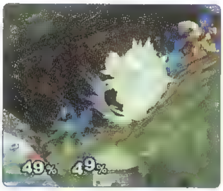
横必殺ワザ

ファルコビジョン

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	7・1ヒット	D	↑



前方に高速移動をして、途中にいる相手を上にふっとばす。動き始めた直後にBを押すと移動距離を短くすることが可能で、Bを押すタイミングによってある程度距離を調節できる。相手から逃げると見せかけて、急にファルコビジョンで戻りながら攻撃すると避けられにくい。空中の足場から足場へ移動するための手段に使える。同じ性質を持つフォックスイリュージョンと比べた場合、ワザの出るスピードが速く、移動距離は短い。



◆攻撃しながら坂を猛スピードで上る。地形対応ワザであることを最大限に活かそう。

上必殺ワザ

ファイアバード

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	16・1ヒット	C	↑



約1秒間力をため、炎をまといつつ突進して体当たりで攻撃する。体当たりの向きはスティックで全方向から選ぶことが可能。一発で与えるダメージはなかなかのものだが、力をためているときはまったくの無防備で、移動距離もそれほど長くない。復帰ワザとして使うときは距離に気をつけよう。体当たり中は飛び道具を打ち消しながら進むが、スーパースコープの最大ため撃ちやフォックスのブラスターは打ち消せない。



➲フォックスの同じワザと比べて移動距離は2/3ぐらい。同じ感覚で使ってはダメだ。

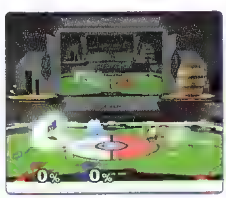
下必殺ワザ

リフレクター

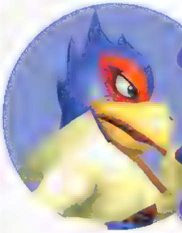
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	8・1ヒット	D	↑



飛び道具や投げつけられたアイテムを跳ね返す青いバリアーで体全体を包みこむ。Bボタンを押し続けるとバリアーを張り続けることが可能。バリアーを張っている最中にスティックを左右に入れると体の向きを入れ替えられるが、特に意味はない。ワザの出が非常に早いうえに、フォックスのリフレクターと違って相手を上に大きくふっとばすため、相手と密着しているときの攻撃手段としてなかなか役に立つ。



➲フリーザーも跳ね返せるのはうれしい。しかし万能ではない(→P36)ので注意。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

FALCO ファルコ

ブラスターの連射で相手をひるませ、近寄らせずにじっくりダメージを与えていくのがファルコのスタイル。遠距離戦で十分にえものを弱らせたら、鷹のように鋭い一撃でカタをつけよう。

立体的に動き回ってかく乱しよう

ファルコのブラスターは非常に性能がよく、相手が何人であっても遠距離からこれを撃っているだけで有利に戦うことができる。それでも近寄ってくる相手は、リーチの長い強攻撃横やワザのスキが少ないジャブ→ストレート→ジャブ〜という弱攻撃の繰り返しで追い払おう。ジャンプで近寄ってくる相手は上スマッシュか、空中攻撃で迎撃するといい。空中戦を挑むときは、ワザの出ている時間が長い空中ニュートラル攻撃や空中前攻撃を使おう。ジャンプ力にものをいわせて相手のさらに上を取り、空中下攻撃で叩きつけるのもアリ。

遠距離でのブラスター攻撃こだわるあまり、ガケを背負うような位置で戦い続けるのはやめたほうがいい。ファルコは落下スピードが速いせいでステージ外から復帰しにくく、ガケを背負っていると横へふっとばされたときが怖いからだ。ひとつの場所にはあまりとどまらずに、相手が近寄ってきたらステージの反対側へ行くぐらいのつもりで動き回ろう。歩行とジャンプをほどよくまぜて、逃げ道を読まれないようにすることも重要だ。

スマッシュ攻撃横のリーチを活かせ！

決めワザには強攻撃下とスマッシュ攻撃横、空中下攻撃がオススメ。相手のダメージが90%を超えるようなら、ブラスターを撃ちやめて接近戦に持ちこもう。強攻撃下はリーチこそないものの、下投げからの連係に使うことでほぼ確実に当てることができる。相手がスキを見せたら積極的にダッシュつかみをねらおう。スマッシュ攻撃横は相手を横へ大きくふっとばすので、ガケ際に追いこんで当てることができれば撃墜できる可能性が高い。それでも復帰してくる相手は、メテオワザと同じ効果のある空中下攻撃で叩きおとそう。ただしガケ際はファルコにとっても危険な場所。くれぐれも自分がふっとばされることのないようにしたい。

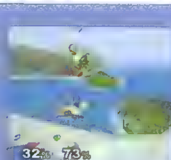


◐与えるダメージ以上に相手を大きくふっとばす横スマッシュ。

オススメ連係

おすすめれんけい

連係の組み立て方はフォックスとほぼ同じ。弱攻撃2発→強攻撃の連係では強攻撃横を使おう。つかみからは、下投げ→強攻撃下がオススメ。下強攻撃の代わりに上強攻撃やリフレクターを使ってもいい。ダッシュ攻撃で相手を浮かせ、さらに強攻撃上→空中上攻撃と追い打ちする連係も強力だ。



◐相手のダメージが50%以上になったらダッシュ攻撃から連係をねらおう。



◐下投げを決めたら強攻撃下。クッパとピチュー以外には安定して決まる。

こどもリンク

YOUNG LINK

CHARACTER FILE 19



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)／ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)

キャラクター特性

成長したリンクの7年前のキャラクター。リンクに慣れているならそれほど違和感なく使えるが、攻撃力、ふっとばし能力の面でどうしても見劣りしてしまう。その面は、移動スピードの速さと手数で補おう。また、使用するワザのリーチが短く接近戦はあまり得意とはいえない。しかし、炎の弓矢、ブーメラン、爆弾といった必殺ワザの攻撃力はリンクよりも優れ、離れた場所からそれを使う戦法が有効だ。もし、相手に近寄られてしまったなら、特殊能力として持っている三角飛びや、スピードを活かして逃げ、体勢を整えるといい。

特殊能力

- 三角飛び
- 盾装備



CHARACTER FILE 19 ★★★ YOUNG LINK

地上ワザの特徴

こどもリンクは基本的にリンクとほぼ同様の地上ワザを使うが、リーチ、攻撃力、ふっとばし能力、すべての面で劣っている。よって、移動スピードの速さを利用して相手との間合いをつめ、確実に攻撃を当てる必要があるのだ。特筆すべきは、スマッシュ斬り中Aボタンで出せる二段スマッシュ斬り。リンクのスマッシュ攻撃横と比べると、一発目のふっとばし能力が低いため2発目が連続でヒットしやすく大ダメージを期待できる。ほかに使えるワザは強攻撃上と横。どちらも強攻撃の中でもわりとすばやく攻撃できるため、相手の行動をジャマしたいときなどには非常に便利だ。それらを中心にダメージを与えよう。



なぎ払い

A
- ダメージ　3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F+↗



返し

なぎ払い中に A
- ダメージ　2・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F+→



突き

返し中に A
- ダメージ　5・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E+↗



幻影突き

返し中に A
- ダメージ　5・6ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F+→



からたけ割り

＋ A
- ダメージ　11・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D+↗



半月斬り

＋ A
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C+↑



草なぎ

＋ A
- ダメージ　10・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D+↓



スマッシュ斬り

＋ A
- ダメージ　10・1ヒット～13・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F～F+→



二段スマッシュ斬り

スマッシュ斬り中に A
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　B+↗



三段斬り

＋ A
- ダメージ　11・3ヒット～15・3ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D～D+↑



前後足斬り

＋ A
- ダメージ　13(12)・1ヒット～17(16)・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C(C)～B(B)+↗(↖)



たたき斬り

ダッシュ中に A
- ダメージ　11・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C+↗

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

地上ワザに比べると頼りになるワザが多いのが特徴。中でも空中ニュートラル攻撃の判定は強く、相手の攻撃にうち勝つことが多い。



リンクキック

空中で Ⓑ
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　C+↗



回転なぎ払い

空中で ▶ + Ⓐ
- ダメージ　12(8)・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　C(D)+↗ (↖)



二段蹴り

空中で ◀ + Ⓐ
- ダメージ　7(7)・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D(D)+↗ (↗)



上突き

空中で ▲ + Ⓐ
- ダメージ　15・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　C+↑



下突き

空中で ▼ + Ⓐ
- ダメージ　17・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　B+↗

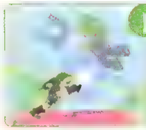
つかみと投げの特徴

つかみのリーチは、ほとんどのキャラクターよりも長く使いやすい。しかし使いすぎると警戒されてしまうので、切り札としてねらおう。



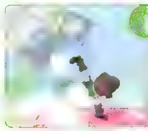
つかみ頭なぐり

つかみ中に Ⓐ
- ダメージ　3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　ー



蹴り飛ばし

つかみ中に ▶
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　E+↗



後方蹴り飛ばし

つかみ中に ◀
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　E+↖



投げ上げて斬り

つかみ中に ▲
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↑



ヒジ打ち

つかみ中に ▼
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

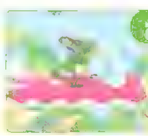
ガケつかまり中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↗



うつぶせ起き上がり攻撃

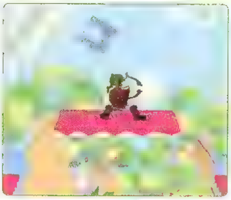
うつぶせダウン中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　E+↗

通常必殺ワザ

炎の弓矢

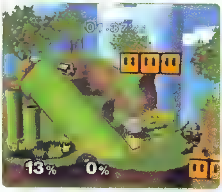
B　(空中OK)

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	8・1ヒット〜15・1ヒット	E〜E	↗





弓を引き炎をまとった矢を放って離れた相手を攻撃する。Bボタンを押し続けてから撃つと、矢の飛距離と与えるダメージを増やせる。ボタンをためないときと、ためて撃ったときの矢の軌道はリンクの弓矢とほぼ同じだ。ただし、ダメージをリンクのそれと比べると、最大値は低いが最低値が高い。よって、最大までためるより近距離の相手に対して連続で攻撃したほうが効率よくダメージを与えられるだろう。



⊖地面に刺さった矢でピカチュウのでんげきを防ぐといった使い方も可能。

横必殺ワザ

ブーメラン

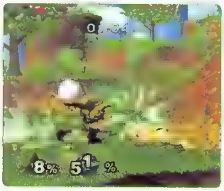
→ + B　(空中OK)

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	2・1ヒット〜19・1ヒット	F〜D	↗





飛行距離が短い、ダメージの最大値が高い、投げた瞬間スティックを上下に入力することにより変化する軌道が鋭くなっている、といった点がリンクのブーメランとの大きな違いだ。飛距離が短いという一見マイナスに見える要素もあるが、画面上から消えるまで次を撃てないことを考えると、すばやく次を撃てるというプラス要素ととらえることもできる。とはいってもそれ以外の違いはなく、さほど違和感なく使えるだろう。



⊖大きなダメージを与えたいのなら、相手に近寄って投げるといい。

上必殺ワザ

回転斬り

↑ + B　L R

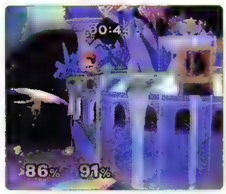
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	13・13ヒット	E	↗
空中	11・5ヒット	D	↗




空中



地上で使うと相手を回転に巻き込み、最高13ヒットする必殺ワザ。前後に攻撃するため、自分の向きを気にせず使えるところが利点だ。リンクの回転斬りと比べると、ふっとばし能力が低くフィニッシュワザとしては使えない。序盤から中盤にかけて、ダメージを増やす目的で使っていくのがオススメ。空中でも連続ヒットし、最後の攻撃のみふっとばし能力が高い。小さいキャラクターの場合、すべて当てるのは難しく、外すと反撃は必死だ。



◯空中で出した後はしりもち落下となる。復帰に使う場合は慎重に。

下必殺ワザ

爆弾

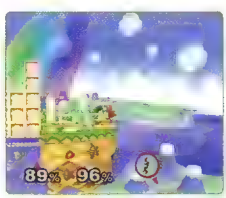
↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・4ヒット	E	↗

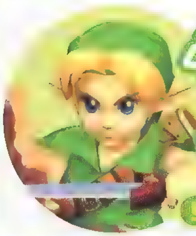




遠距離で戦うときの主力となる必殺ワザで上下左右に投げることが可能。炎の弓矢とブーメランは、それらの死角である真上から攻撃されるとピンチに陥ってしまう。そこで、事前に爆弾を出してそれを持ちながら炎の弓矢やブーメランで攻撃するといい。もし、ジャンプなどで上から接近されたらその方向に爆弾を投げて攻撃されるのを防ごう。また、リンクの爆弾と比べると与えるダメージが高い以外にほぼ変わらない性能だ。



◯爆弾は出すと約4秒後に爆発。持ちながら戦うときは十分注意が必要だ。



キャラクター対戦攻略

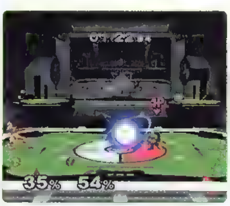
たいせんこうりゃく

YOUNG LINK こどもリンク

ワザのリーチが短く、ふっとばし能力の低い反面、多彩な飛び道具を使った遠距離戦が得意。スピードの速さを利用して有利な地形へと移動し、一方的に攻撃できる状況をつくろう。

飛び道具3段撃ち

リンクと同じように爆弾を持ち出したあと、ブーメラン、炎の弓矢の順で撃ち、最後に爆弾を投げる3段構えの戦法が強力。ブーメランと炎の弓矢だと真上を攻撃できないが、爆弾なら上下左右に投げられる。よって、真上から相手が攻撃してきたら手にした爆弾を投げて死角をなくすように戦うといい。また、横方向にいる相手が飛び道具で反撃してきたら、盾で防ぎダメージを受けないようにしよう。盾はすべての飛び道具を受け止められるほど優れた性能だが、アイテムを持たずに待機かしゃがみ状態でないと効果を発揮しない。よって、強力な飛び道具を持つ相手と戦うときは、爆弾を出さずに戦った方がいいだろう。



◯最大のチャージショットでも問題なく防げる。落ち着いて対処しよう。

地上と空中でワザを使い分けよう

多彩な飛び道具を利用して、相手のダメージが100%ぐらいになったらふっとばすチャンスだ。地上の相手にはスマッシュ攻撃横か空中下攻撃を使おう。スマッシュ攻撃横を使うときは、1段目を相手に当たらないように間合いを調節してわざと空振り、ふっとばし能力の強い2段目だけを当てるようにしてもいい。また、空中下攻撃は相手の目の前で小ジャンプしてからねらうとかわされにくい。空中の相手にはジャンプしてからの回転斬りがオススメ。回転斬りをすべてヒットさせるのは難しいが、最後の一発のふっとばし能力が高い。トレーニングなどで練習しコツをつかもう。

回転斬り以外の復帰方法

ふっとばされた場合は、リンクのようにフックショットを壁に撃ちこんで復帰をねらう方法もある。ぶら下がっているときにAボタンを押すとジャンプするから、そのあとの空中ジャンプや回転斬りでステージ上に戻ろう。フックショットは空中回避中でもだせるので、回転斬り以外の選択肢としてぜひマスターしておきたい。

オススメ連係

こどもリンクの連係もリンクと同じくフックショットでつかんで投げた後がやりやすい。具体的には、つかんだあと上投げで空中に浮かせ強攻撃上で追撃するというパターン。相手のダメージが40%前後までこの連係で攻め、それ以上になったら追撃するワザを空中上攻撃やジャンプしての回転斬りに変えよう。



◯上投げのあとスティックを上に入れたままにして、すぐに強攻撃上を出そう。



◯空中上攻撃のあとは、着地キャンセルでスキを少なくするといい。

ピチュー

PICHU

CHARACTER FILE 20



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ポケットモンスター金銀(GB)

キャラクター特性

ピチューは、その外見からもわかるように、操作感覚はピカチュウとほぼ同様になっている。しかし、ほとんどのワザの性能はピカチュウよりも劣っているため、初心者には扱いづらいキャラクターといえるだろう。特に、必殺ワザおよび特定の通常ワザを使うと自分にダメージが蓄積される、という点は、ピカチュウに慣れていると大きなハンデとして感じられるはず。必殺ワザを中心に置いた戦い方ではなく、移動の速さや体の小ささといった、ピチューならではのメリットを活用していかないと、勝ち抜いていくことは難しいぞ。

特殊能力

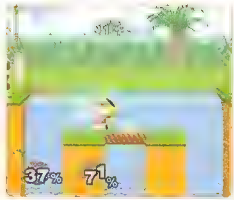
三角飛び



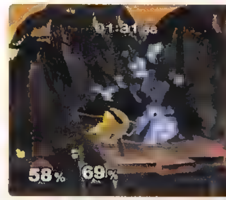
地上ワザの特徴

ワザのリーチがピカチュウよりも多少短くなっていることをのぞけば、ほとんどの地上ワザはピカチュウと同じ局面で出していける。強攻撃上やスマッシュ攻撃上は相手と密着しているような状況で、スマッシュ攻撃横は少し離れた相手に対して使っていくといいだろう。ただし、スマッシュ攻撃横は出すだけで1回につき2%のダメージを受けてしまうので、むやみに連発しないように心がけたい。

なお、ピチューのスマッシュ攻撃横は、ピカチュウのそれよりも与えるダメージは劣るが、当てた相手を大きくふっとばすことができる。狭いステージならステージ端で当てることで、ダメージがあまり蓄積していない相手でも、意外と簡単にKOすることが可能だ。



⊃相手が背後にいるときは、強攻撃上やスマッシュ攻撃下を使って攻撃しよう。



⊃体は小さくても、そのスマッシュ能力は抜群。スキあらば当てていきたい。



ずつき

Ⓐ

▶ダメージ　2・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　F＋→



りょうあしげり

横＋Ⓐ

▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D＋→



しっぽアタック

上＋Ⓐ

▶ダメージ　6・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D＋↑



あしばらい

下＋Ⓐ

▶ダメージ　7・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→



ショートでんげき

横＋Ⓐ

▶ダメージ　14・6ヒット〜20・6ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D〜C＋→
※攻撃1回につき2%のダメージ



ヘッドバット

上＋Ⓐ

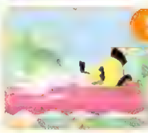
▶ダメージ　16・1ヒット〜21・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　B〜A＋↑



こうそくかいてん

下＋Ⓐ

▶ダメージ　13(13)・1ヒット〜17(17)・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　D(D)＋←(→)

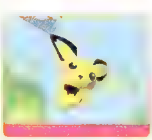


ジャンプずつき

ダッシュ中に＋Ⓐ

▶ダメージ　8・1ヒット
▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

アピール APPEAL





CHARACTER FILE 20 ★★★ PICHU

空中ワザの特徴

ワザの構成はピカチュウと変わらず。ただし、空中横攻撃および空中下攻撃を出したときは自分もダメージを受けるので、乱発は禁物だ。



ピチュースピン

空中で A
- ダメージ 12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+→



でんげきドリル

空中で → + A
- ダメージ 7・4ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+→

※攻撃1回につき1%のダメージ



グライダー

空中で ← + A
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+←



しっぽはたき

空中で ↑ + A
- ダメージ 4・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+↑



でんげきスクリュー

空中で ↓ + A
- ダメージ 15・2ヒット
- ふっとばし能力+方向 D+→

※攻撃1回につき1%のダメージ

つかみと投げの特徴

ステージ端が背後にある状態での後ろ投げは相手をKOしやすい。つかみ打撃、および前投げを使うと自分にもダメージが入るので注意。



つかみでんきショック

つかみ中に A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 −

※攻撃1回につき1%のダメージ



でんきなげ

つかみ中に →
- ダメージ 9・4ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+←

※攻撃1回につき1%のダメージ



じごくぐるま

つかみ中に ←
- ダメージ 9・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



でんきドス

つかみ中に ↑
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+↑



でんきプレス

つかみ中に ↓
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 F+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり

あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→



うつぶせ起き上がり

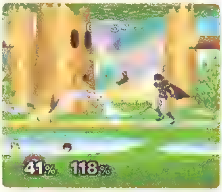
うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ 6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向 E+→

でんげき

	ダメージ		
共通	10・1ヒット ※攻撃1回につき1%のダメージ	F	➜



地形に沿って前進する飛び道具で、相手やアイテムなどに当たったり、一定距離を進むと消滅する。空中で使用した場合、前方斜め下へと射出されるが、地形に当たると地上で撃ったときと同様に、地形に沿って進む。1回使用するたびに1%のダメージを受けてしまうものの、けん制用としては最適のワザなので、出し惜しみせずに使っていくといいだろう。ただし、ワザの硬直時間が長いため、相手との距離が近いときには使わないようにしたい。



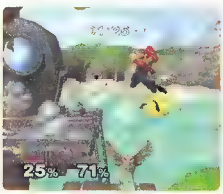
⊃自分がダメージを受けるという点以外は、ピカチュウのでんげきと同じ性能だ。

ロケットずつき

	ダメージ		
共通	7・1ヒット～39・1ヒット ※攻撃1回につき1%のダメージ	E~S	➜



自分が横一直線に飛んでいく、いわゆる突進ワザ。ピカチュウのロケットずつき同様、ためた時間に応じてその威力がアップしていく。ピカチュウよりもためられる時間が長く、最大までためたものを当てると、相手をかなり大きくふっとばせる。動作スピードもピカチュウのロケットずつきより速く、若干相手に当てやすくなっているが、長い時間ためていると、さとられやすい点は変わらないので、使いどころを見極めることが重要だ。



⊃ため時間に応じて飛距離も長くなる。外して画面外へ飛び出ないよう注意。

こうそくいどう

共通	※1回目の移動で1%、2回目の移動で3%のダメージ	—	—



移動専用のワザで、コマンド入力後、行きたい方向へとコントロールスティックを倒すことでその方向へ移動する。なお、右図にあるように、1回目の移動中のみ、最初の移動方向とは別の向きへコントロールスティックを入力することで、たてつづけにその方向へと移動できるぞ。ワザが終了するとしりもち落下状態になるうえに、受けるダメージはトータルで4%と結構大きいため、相手から逃げたり、ステージへ復帰するとき以外は使わないこと。

こうそくいどうの2回目の追加入力で移動できる方向



1回目に右方向へと進んだ場合、2回目はの範囲に移動可能

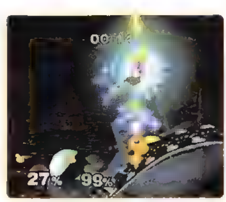
かみなり

共通	13(16)・1(4)ヒット ※稲妻がピチューに当たると3%のダメージ	D(E)	→(↑)



このワザを使うと、ピチューの上空に雷雲が出現。そこから落ちてくる稲妻と、稲妻がピチューに当たったとき、体の周囲に発生する電気の両方で相手を攻撃できる。なお、カッコ内の数値は稲妻で攻撃したときのデータだ。

ちなみに、雷雲とピチューの間にギミックや床などの障害物があり、ピチューに稲妻が当たらないときは、ワザを出すことによるダメージを受けないので覚えておこう。



⊙稲妻部分は最大4ヒットするが、そのふっとばし能力は低めになっている。



キャラクター対戦攻略

ピチュー

特定のワザを使うとダメージを受けるため、順調に戦っているつもりでも、いつのまにか自分が危険な状態になっていることも多い。むやみにワザを出さないような戦いを心がけよう。

各種攻撃を使い分けろ！

リーチの短さをフォローするため、攻めるときはダッシュ攻撃をメインに使うのがオススメ。これで接近したあとは、前後どちらにも攻撃できる強攻撃上や、スマッシュ攻撃上でダメージを与えていくこと。また、相手のワザのスキを見たら、すぐに投げをねらうクセをつけておきたい。このときに前投げを使うと自分もダメージを受けてしまうので、その心配のない上投げや後ろ投げを使うといいだろう。ふだんはこれらのワザで、なるべく自分のダメージを増やさずに戦っていくこと。

ただし、使うことでダメージを受けるワザでも、十分に効果を発揮できる状況では、出し惜しみせずに使いたい。たとえば、ピーチ城やフォー・サイドのような複雑な地形のステージなら、けん制用のワザとしてでんげきを多用してもいいし、相手のダメージが70～80%ぐらいになっていれば、ふっとばし能力の高いスマッシュ攻撃横を連発して、KOをねらうのも悪くない戦法といえる。

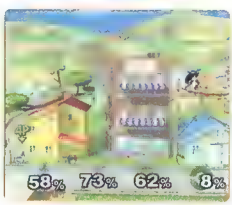
ピチューを使いこなしたいのであれば、このようなワザの使い分けはしっかりマスターしておこう。

平和主義で行こう!?

ピチューは、ダメージが蓄積しやすいくせにふっとばされやすいため、積極的に乱戦状態になっている場へ身を投じるのは、わざわざ負けにいくようなもの。そこで、序盤では戦いに参加せず、逃げに徹してみる、という戦法も使ってみよう。

基本となるのは、そのスピードを活かして相手から遠ざかること。ただし、これをあからさまに行なうと、気づいた相手が結束して集中攻撃を行なってくることもあるので、たまには攻撃の輪に加わってみるのも重要なポイントだ。

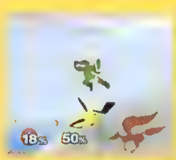
これで倒すべき相手が少なくなってから本格的に攻めれば、勝率がアップする……かもしれないが、友情が壊れてしまう可能性もあるので注意。



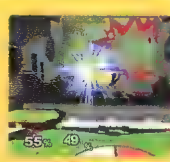
●物かげに隠れてチャンスを待つのも手。意外に見つかりづらい?

オススメ連係

ダメージが少ない相手には、ピカチュウと同様に、強攻撃上を連発するだけで、何度も攻撃を当てられる。また、この連係の途中で相手が高くふっとびそうになったら、最後の一発をスマッシュ攻撃上に切り替えれば、より大ダメージを与えられるぞ。ほかにも、上投げ→空中攻撃といった連係も有効だ。



●1対1の状況なら、強攻撃上を数発→スマッシュ攻撃上の連係が強力。



●上投げでふっとんだ相手に、空中ニュートラル攻撃などで追撃しよう。

プリン

PURIN

CHARACTER FILE 21



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ポケットモンスター赤・緑(GB)／ポケットモンスター金・銀(GB)

キャラクター特性

空中5段ジャンプを駆使してステージを縦横無尽に飛び回ることのできる機動性のよさがウリ。また、猛スピードで突進するころがるや、相手を一定時間行動不能にするうたう、一撃必殺の攻撃力を持つねむるなど、必殺ワザにも強力なものがそろっている。特に、ねむるは全キャラクター中トップクラスのふっとばし能力を持つので、積極的に使っていきたい。

このように高い戦闘能力を持つプリンだが、空中での移動能力とは反対に地上での動きは遅いのが難点。基本的には空中からの攻撃をメインに戦っていくキャラクターなのだ。

特殊能力

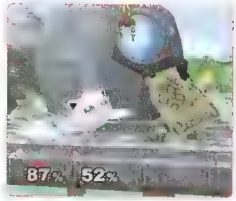
・空中5段ジャンプ



CHARACTER FILE 21 ★★★ PURIN

地上ワザの特徴

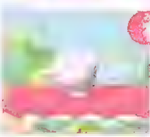
プリンが持つ地上ワザのほとんどは、出るのが遅く、あまり接近戦には向いていない。そんな中でもプリンの弱攻撃は動作時間が短いので、先制で攻撃したいときに使える。強攻撃上は、動作時間が短めなうえに攻撃力も高く、当てた相手を上方へとふっとばせるので、連係の最初に当てるワザとして最適だ。ただし、この強攻撃上は前方に対するリーチが短いため前方に攻撃するときは、相手に密着してから使うこと。スマッシュ攻撃下はスキこそ大きいが自分の前後を同時に攻撃できるので、相手が緊急回避で接近してくるのを防ぐ手段として重宝する。スマッシュ攻撃横は動作時間が多少遅いが、リーチが長く、相手を大きくふっとばせるため、KOをねらうときに使おう。



➲スマッシュ攻撃横はリーチが長く、少し離れた場所からのけん制にも使える。


➲相手との間合いが離れているときは、ダッシュ攻撃で攻めていってもいい。


左たたき
A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 F＋→


右たたき
弱攻撃1中に A
- ダメージ 3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D＋→


まわしげり
＋ A
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D＋→


うしろあしげり
＋ A
- ダメージ 8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D＋↑


あしばらい
＋ A
- ダメージ 10・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 F＋→

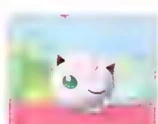

とびこみげり
＋ A
- ダメージ 17・1ヒット〜23・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 A〜S＋→


ずつき
＋ A
- ダメージ 14・1ヒット〜19・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 C〜A＋↑


りょうあしげり
＋ A
- ダメージ 12・1ヒット〜16・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 E＋→


ダイビング
ダッシュ中に A
- ダメージ 12・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向 D＋→

APPEAL アピール



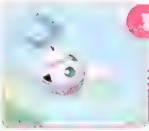

空中ワザの特徴

空中前攻撃や空中後ろ攻撃はリーチが長く使いやすい。余談だが、空中下攻撃でKOすると、評価がメテオスマッシュ扱いになるぞ。



プリンキック

空中で A
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+→



まえげり

空中で → + A
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+→



うしろげり

空中で ← + A
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+→



なぎはらい

空中で ↑ + A
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　D+↑



かいてんげり

空中で ↓ + A
- ダメージ　14・8ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→

つかみと投げの特徴

つかみの間合いはごく普通。上投げや下投げは追撃をねらうときに、後ろ投げは後方へ大きくふっとばしたいときに使っていこう。



つかみパンチ

つかみ中に A
- ダメージ　3・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　—



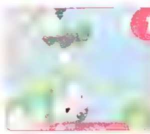
バンパー

つかみ中に →
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→



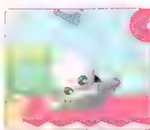
ブレーンバスター

つかみ中に ←
- ダメージ　10・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+←



たつまきなげ

つかみ中に ↑
- ダメージ　11・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　E+↑



くりくり

つかみ中に ↓
- ダメージ　8・5ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力+方向　F+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ　6(8)・1(1)ヒット
- ふっとばし能力+方向　E(E)+→(→)



うつぶせ起き上がり攻撃

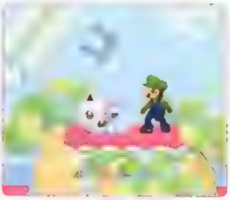
うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ　14(8)・1(1)ヒット
- ふっとばし能力+方向　E(E)+→(→)

通常必殺ワザ

ころがる

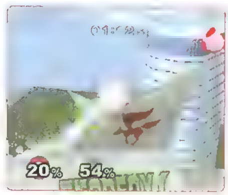
B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
地上	10・1ヒット～18・1ヒット	C～A	→
空中	10・1ヒット～18・1ヒット	C～A	↑





自分の体を回転させて突進するワザで、当たった相手を大きくふっとばすことができる。Bボタンを押している間中ためつづけ、Bボタンを放すと、自分の向いている方向へと突進を開始。プリンの身体が地面についている状態なら、コントロールスティックを倒すことで反対側へ方向転換が可能だ。なお、ためるほどに突進のスピードがアップするが、ためる時間が短いと、相手に触れても攻撃にならないことがあるので注意。



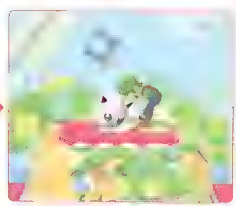
⊙このワザは、何かに当たるか、一定時間が経過するまで転がりつづけるぞ。

横必殺ワザ

はたく

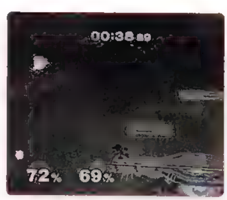
◀▶ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・1ヒット	D	↑

一瞬後ろを振り向いたあと、すべるように横へと移動しつつ、パンチを繰り出す。当てた状況によって相手をふっとばす角度が変わり、密着しているときに当てると真上へ、少し離れた位置からだと斜め後ろへとふっとんでいくようになっている。

基本的には攻撃するときに使うワザだが、横へ大きくふっとばされたときは、復帰ワザとして使うのも有効。これで横の距離をかせぎ、ジャンプで高度を調整するといいだろう。



⊙はたくでの空中移動とジャンプを組み合わせれば、復帰ワザとしても使える。

上必殺ワザ

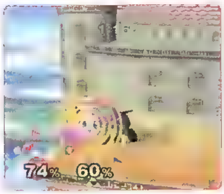
うたう

↑ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	—	—	



プリンの周囲に音符が出現し、それに触れた相手を眠らせてしまうワザ。眠る時間は、そのキャラクターが受けているダメージ量に比例し、多ければ多いほど長い時間眠りつづけるのが特徴だ。ちなみに、相手がほとんどダメージを受けていない状態でうたうを当てても、プリンのワザの硬直が解ける前に相手が行動可能になってしまうため、確実に反撃されてしまう。相手のダメージ蓄積量が少ないときは、使うのを控えること。



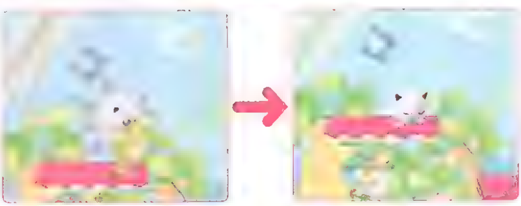
●眠った相手は完全に無防備。起きる前に強力なワザを当ててふっとばせ！

下必殺ワザ

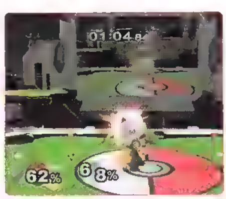
ねむる

↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	28・1ヒット	S	→



ワザの発動時に一瞬だけ攻撃判定が出現した後、一定時間ねむりつづける。このワザが当たったときに相手をふっとばす力はすさまじく、ステージによってはダメージ0%でもKOできるほどの威力があるのだ。チャンスがあればねらっていきたいワザではあるが、ワザが成功する・しないに関わらず自分の動きが長時間止まるため、1対1の状況で確実に当てていかなければ、ほぼまちがいなく反撃を受けてしまう。使いどころを見極めること。



●攻撃判定がとても小さいので、ジャンプで相手に重なってから当てていこう。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

PURIN プリン

空中戦を主体にして、必殺ワザをおりまぜながら戦うと強い。とくに、空中からのねむるは相手にとって大きなプレッシャーとなる。これを使って相手のガードを誘い、有利に戦いを進めよう。

蜂のように刺す！

プリンの強みは、何といっても空中5段ジャンプを駆使した空中での機動力の高さ。このジャンプ性能を利用して空中から相手に接近し、空中前攻撃や空中後ろ攻撃といったリーチの長いワザで攻撃を仕掛けていくのだ。なお、くの字にジャンプ軌道を描きつつ攻撃すれば、空中攻撃を当てた後でも相手の反撃を受けづらい。くの字の頂点がちょうど相手に攻撃が当たるギリギリの高さになるように調整し、当てたら相手から遠ざかる、といった感じで使うのがコツだ。

相手のダメージが20%を超えたあたりになると、ねむるでのKOが十分可能な状況となる。ねむるは地上からだと当てづらいので、ジャンプで相手の体に重なってから使っていくのがオススメだ。ただし、乱発すると、外したときに手痛い反撃を受けることもあるため、相手のワザのスキなどの無防備な状態をねらっていくといいだろう。ねむるがガードされるようになったら、ジャンプで相手に重なったとき、ワザを出さずにそのまま着地して投げをねらってみるのも手だ。

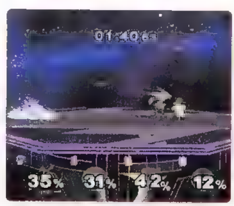
うたってころがるプリンになろう

プリンの必殺ワザはふっとばし能力がズバ抜けて高い、ねむる以外にも役立つものが多い。

ころがるは、1秒以上ためてから放てば、強力なふっとばし用のワザになる。デコボコの多い地形ではあまり戦力にならないが、平地なら、強力な突進ワザとして活躍するぞ。

うたうは、スキが大きいために乱発はできないが、乱戦状態になっているところに、空中から近づいて使えば、決まることも多い。

はたくは、攻撃前の予備動作が長めなので、ワザが当たるギリギリの位置から使う。なお、このワザは復帰ワザとして使った方が、その能力を活かすことができる(→P166)。ジャンプと併用して使おう。



⊖遠くで戦っている相手を見つけたら、ころがるで急襲してふっとばせ！

オススメ連係

もっとも強力なのは、うたうで相手の動きを止めてから、ねむるを当てて、場外へとふっとばす連係。ただし、うたうで相手の動きを十分な時間止めるためには、相手のダメージが最低でも30%は超えていないとツライ。これ以下だと、うたうで硬直している間に復帰されて反撃を受けるおそれがあるのだ。



❶まず、ダメージが30%を超えた相手に対してうたうを当て、動きを止める。



❷自分が動けるようになったら、すぐさまねむるで場外へとふっとばそう。

CHARACTER FILE 21 ★★★ PURIN



ミュウツー

MEWTWO

CHARACTER FILE 22

COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ポケットモンスター赤・緑(GB)／ポケットモンスター金・銀(GB)

キャラクター特性

ミュウツーはそのゆるやかな動きと、舞い上がるようなジャンプ軌道が特徴。また、通常ワザや必殺ワザにはクセがあり、通好みのキャラクターになっている。ほかのキャラクターに比べると空中戦が苦手なため、主に地上で戦うことになるが、スマッシュ攻撃はさほど強力ではなく、必殺ワザも確実に当てられるものがないのがツラいところ。だが、使いこなせば、ほかのキャラクターよりもテクニカルな戦いが楽しめる。ちなみに、空中ジャンプ時にジャンプの頂点付近で音が出たあとに通常ワザを出すと、わずかだが上昇することができるぞ。

特殊能力

- なし

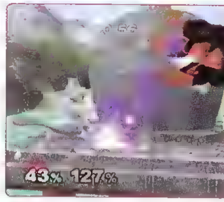


地上ワザの特徴

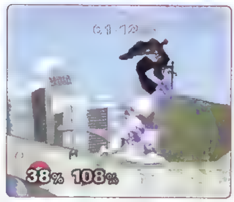
強攻撃横はミュウツーの持つ地上ワザのなかでもとくにリーチが長く、けん制用のワザとして役に立つ。ただし、そのスキは意外に大きいので、むやみに連発するのは控えた方がいいだろう。

強攻撃下はリーチが長い、地形に沿ってワザが出る、当てた相手を上方へふっとばす、と、いいことずくめ。とはいえ、攻撃力はそれほどなく、ふっとばし能力も高くないので、連係をねらうときにその起点として使う程度にとどめよう。

スマッシュ攻撃横は、自分の前後および上の3方向に攻撃判定が出現する。ふっとばし能力はそれほど高くないが、上方向の攻撃判定は対空迎撃ワザとしてかなり優秀。空中からの攻撃に対して使っていくのがベストだ。



➡スマッシュ攻撃下はミュウツーの地上ワザではピカイチのふっとばし能力を持つ。



➡ダッシュ攻撃は、攻撃判定が長い時間出ているので、反撃を受けづらいぞ。



ダークフラッシュ ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋→



ダークフレイム ▶連打攻撃

弱攻撃1中に A

▶ダメージ　2・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋→



テイルウィップ ▶強攻撃横

→ ＋ A

▶ダメージ　5・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋→



クイックワイパー ▶強攻撃上

↑ ＋ A

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↑



アンダースラップ ▶強攻撃下

↓ ＋ A　（地）

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↑



シャドーブラスト ▶S攻撃横

→ ＋ A　（た）

▶ダメージ　12・1ヒット～16・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D～C＋→



ギャラクシーフォース ▶S攻撃上

↑ ＋ A　（た）

▶ダメージ　14・7ヒット～20・7ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C～B＋↑



シャドーボム ▶S攻撃下

↓ ＋ A　（た）

▶ダメージ　15・1ヒット～20・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C～A＋→



ダークトーチ ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↑

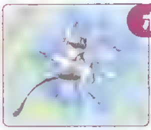
APPEAL アピール





空中ワザの特徴

相手をふっとばすときは、空中前攻撃を使う。多くのダメージを与えたいときは、空中ニュートラル攻撃を使っていくこと。



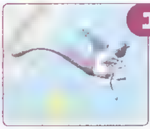
ボディスパーク ▶空中N攻撃

空中で A
- ダメージ　16・9ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋←



シャドースクラッチ ▶空中攻撃前

空中で → ＋ A
- ダメージ　14・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C＋↑



エアテイル ▶空中攻撃後

空中で ← ＋ A
- ダメージ　13・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋→



サマーソルトアタック ▶空中攻撃上

空中で ↑ ＋ A
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋→



メテオキック ▶空中攻撃下

空中で ↓ ＋ A
- ダメージ　14・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C＋↓

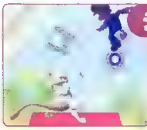
つかみと投げの特徴

上投げ、後ろ投げは、相手のダメージがたまっているときは、大きくふっとばすことができる。下投げは、追撃をねらう場合に使おう。



エレキショック ▶つかみ攻撃

つかみ中に A
- ダメージ　3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　－



シャドーマシンガン ▶前投げ

つかみ中に →
- ダメージ　9・6ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F＋→



サイコスロー ▶後ろ投げ

つかみ中に ←
- ダメージ　11・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋←



ワールスロー ▶上投げ

つかみ中に ↑
- ダメージ　12・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↑



テイルビート ▶下投げ

つかみ中に ↓
- ダメージ　11・2ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F＋→

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F＋→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　F＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ　6(5)・1(1)ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E(E)＋→(→)



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ　5(5)・1(1)ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E(E)＋→(→)

通常必殺ワザ

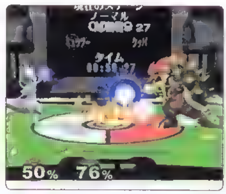
シャドーボール

B + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	3・1ヒット～25・1ヒット	F～B	→
タメ中	2・1ヒット	F	↑



気弾を前方へと射出する。この気弾は上下に揺れながら飛んでいき、当たった相手をふっとばす。気弾はためることで威力がだんだんアップするほか、ためている最中の気弾も攻撃判定を持っているのが特徴だ。なお、ためているときにコントロールスティックを左右いずれかに入力するかLまたはRトリガーボタンを押すと、ためを中断できる。そのあとにためはじめると、中断した状態から再開することが可能だ。



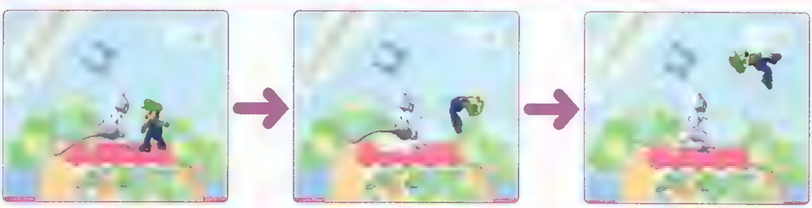
○気弾の威力はためるほど強くなる。最大までためればふっとばし能力もアップ!

横必殺ワザ

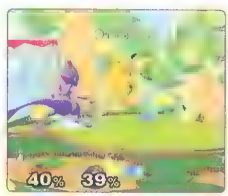
ねんりき

→ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	10・1ヒット	F	



目の前の相手を超能力で投げるワザ。有効範囲が広いので決めやすいが、ワザの硬直が解ける前に、相手のほうが微妙に早く動けるようになるのが難点。そのため、ワザを決めた瞬間に反応されると、反撃を受けることも多い。ちなみに、相手の飛び道具に対してこのワザを当てると飛び道具を跳ね返すことができるが、その飛び道具には攻撃判定がなくなるので、あまり意味はない。マリオのスペースマントのような使い方はできないのだ。

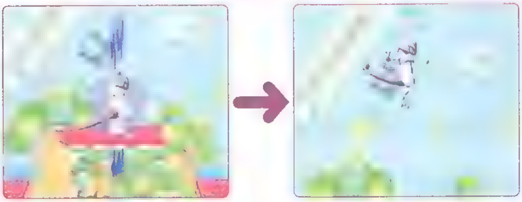


○間合いの広さを利用して、相手のダッシュ攻撃を強引に止める手もあるぞ。

上必殺ワザ　テレポート

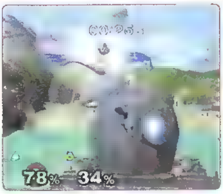
↑＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通		—	—



自分の姿を消した直後、瞬時に別の場所へと出現するワザ。移動できる範囲は一定だが、自分と移動先の間に障害物があると、そこで移動が止まってしまうので注意したい。

このワザはふつうにコマンドを入力すると上方向にしか移動できないが、コマンドを入力し終わった瞬間に、自分の移動したい方向へとコントロールスティックを入力すれば、横方向でも下方向でも瞬間で移動できるようになる。

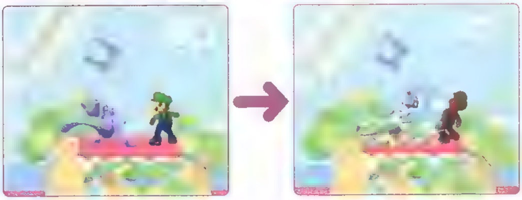


➡自分の体が消えている間は完全無敵。これでピンチを脱出しよう。

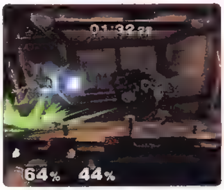
下必殺ワザ　かなしばり

↓＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	1・1ヒット	F(E)	—(➡)



目から光弾を発し、これに正面から当たった相手を、一定時間かなしばり状態にする。有効範囲は光弾が消えるところまでで、相手と向き合った状態でないと、たとえ光弾が当たっていても、相手の動きは止まらない。ちなみに、かなしばり状態、ジャンプ中、ふっとび中の相手にかなしばりを当てると、その相手はかなしばり状態にはならずに、横方向へとふっとんでいくぞ。なお、カッコ内のデータはそのときのものだ。



➡光弾が出るのがワンテンポ遅いので、先読み気味に使っていくといい。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

MEWTWO ミュウツー

強力なワザはいくつかあるものの、確実にきめられるわけではないため、ここ一番の決定力に欠ける。通常ワザだけではなく、必殺ワザも使いこなさなければ、常勝することが難しいキャラクターだ。

地上戦を覚えよう

空中では有利に立ち回ることのできるワザが少ないので、主に地上戦でダメージを与えていくのがミュウツーの基本戦略となる。

相手との距離が遠いときは、ダッシュを使って攻撃する。ダッシュ攻撃→強攻撃上orスマッシュ攻撃上や、ダッシュからつかみ→下投げ→強攻撃上orスマッシュ攻撃横、といった連係がオススメだ。

近くの相手と戦うときは、小ジャンプからや空中前攻撃を、とにかく当てるというなら空中ニュートラル攻撃を使っていくといい。なお、空中ニュートラル攻撃は、相手がすり抜け床の上に立っているときにその下から近づき、相手に重なるようにジャンプしつつ使ったり、敵同士が乱戦状態になっているときに、このワザでつっこんでいくような使い方も有効。ただし、リーチが短いため、敵に読まれると迎撃されやすいのが難点だ。

ほかにも、奇襲としてねんりきやかなしばりを使い、相手の攻撃のペースをくずすのも重要。何度もねらうと対処されるので、上記の戦法におりまぜるかたちで、たまに使う程度にとどめよう。

シャドーボールでプレッシャーをかけろ！

シャドーボールは、それをメインに戦っていくのではなく、先に示した地上での戦い方に、アクセントを加える感じで使っていく。周囲に敵がいないときはつねにためを行ない、ためが限界になっている状態を維持するようにつとめよう。もちろん、たまったあとは、相手のスキをねらってシャドーボールを撃っていくのだ。ためが限界に達していないときはためているときのシャドーボールで攻撃するのも手。このときのシャドーボールは後方に攻撃判定があるので、ジャンプで相手の真上へ行き、空中でためながら着地したり、後方から相手が近づいてきたところでためるなど、工夫して当てていこう。

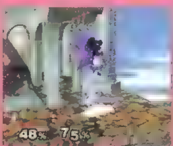


⊖ためないシャドーボールを連発しても、プレッシャーにはならないぞ。

オススメ連係

おすすめれんけい

お手軽なのは、下強攻撃→空中ニュートラル攻撃の連係。ほかにも、ダッシュ攻撃の終わり際を当ててからスマッシュ攻撃上で追撃、というのも比較的ねらいやすい。相手のダメージが100%前後のときは、下投げ→ダッシュ攻撃→スマッシュ攻撃上、という連係も決められるようになるぞ。



⊕ダッシュ攻撃からは、スマッシュ攻撃上で追撃してダメージを与えよう。



⊕下投げからは、ダッシュ攻撃でダメージを与えるのが簡単だ。

Mr.ゲーム&ウォッチ

MR.GAME & WATCH

CHARACTER FILE 23



COLOR キャラクターカラー



CHARACTER FILE 23 ★★★ MR.GAME & WATCH

おもな出演作品

ファイア(GW)/マンホール(GW)

キャラクター特性

突如として「スマブラDX」に復活した、いにしえの携帯液晶ゲーム機"GAME&WATCH"のキャラクター。その特徴は移動スピードの速さで、地上、空中を問わず軽快な動きを見せる。ただし、この身軽さは体重が軽いことの裏返し。ダメージがあまり蓄積していなくても大きくふっとばされてしまうところが弱点となるので注意しよう。使用ワザに際立って強いものがなく、軽量級であることも考えると足を止めた殴り合いは止めておいたほうがいい。ステージを絶えず動き回って相手をかく乱し、一撃離脱で敵にダメージを蓄積させていこう。

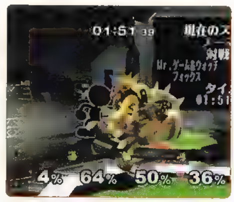
特殊能力

なし

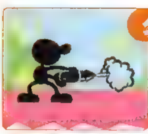


地上ワザの特徴

弱攻撃のグリーンハウスは相手の蓄積ダメージ量に関わらず、上方向へ小さくふっとばす性質を持ったワザ。Aボタンを連射すると連打攻撃となり、敵を壁際に追いつめた状態で使えばかなりのダメージが期待できる。強攻撃横のライオンは攻撃判定が出ている時間の長さが特徴。突進してくる敵に対して置いておくつもりで出すと強い。ただし、攻撃のグラフィックが出ている間、ずっと攻撃判定があるわけではないので過信は禁物だ。強攻撃上のフラッグマンは上方向に強い攻撃判定を持っている。同じ上方向への攻撃にはスマッシュ攻撃上のオクトパスもあるが、迎撃ワザとして使うのなら判定がより強いフラッグマンにしておこう。強攻撃下のマンホールは、地上と空中のどちらにいる敵へヒットさせたかで攻撃性能が変わるワザ。空中の相手には攻撃力とふっとばし能力がカッコ内のデータのものになるので気を付けること。スマッシュ攻撃下は両手に持ったハンマーの先端部分でヒットするほど攻撃力が上がり、それにともないふっとばし方向も横方向から上方向へと徐々に変化する。ダッシュ攻撃のヘルメットは相手を自分側にふっとばす特性を持つ。壁際やステージ端に追い込まれたときに使えば、敵と位置が入れ替わり形勢逆転をねらえる。



◎巨大化した敵や重い敵には、弱攻撃のグリーンハウス連打が効果的だ。



グリーンハウス

A

▶ダメージ　3・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　F＋↗



ライオン

→＋A

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



フラッグマン

↑＋A

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↑



マンホール

↓＋A

▶ダメージ　12(9)・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C(E)＋↑(↗)



ファイアアタック

→＋A

▶ダメージ　18・1ヒット〜24・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B〜S＋↗

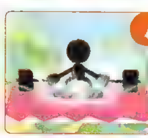


オクトパス

↑＋A

▶ダメージ　18・1ヒット〜24・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B〜S＋↑



バーミン

↓＋A

▶ダメージ　16・1ヒット〜21・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B〜A＋↗



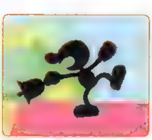
ヘルメット

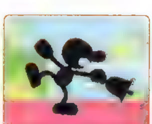
ダッシュ中に A

▶ダメージ　9・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋↖

アピール APPEAL





空中ワザの特徴

空中下攻撃は着地すると攻撃判定がもう一度発生する2段ワザ。空中攻撃ニュートラル攻撃はワザの出が遅いものの、ふっとばし能力が高い。



パラシュート

空中で Ⓐ
- ダメージ　16・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　B＋↗



セメントファクトリー

空中で →＋Ⓐ
- ダメージ　16・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　C＋↗



タートルブリッジ

空中で ←＋Ⓐ
- ダメージ　14・3ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↖



スピットボールスパーキー

空中で ↑＋Ⓐ
- ダメージ　16・2ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↑



ドンキーコングJr.

空中で ↓＋Ⓐ
- ダメージ　14・1ヒット(6・1ヒット)
- ふっとばし能力＋方向　C(F)＋↓(→)

つかみと投げの特徴

つかみ間合いは標準よりやや広め。投げのふっとばし能力は低く、KOねらいではなく下投げや上投げから追撃を入れる目的で使おう。



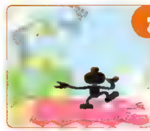
アラーム

つかみ中に Ⓐ
- ダメージ　3・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　－



ボール(前)

つかみ中に →
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↗



ボール(後)

つかみ中に ←
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↖



ボール(上)

つかみ中に ↑
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↑



ボール(下)

つかみ中に ↓
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↑

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

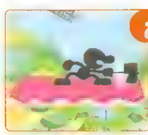
ガケつかまり中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↗



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↗

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↗



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に Ⓐ or Ⓑ or Ⓩ
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↗

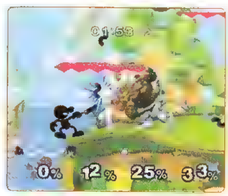
通常必殺ワザ

シェフ

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	4・1ヒット(5・1ヒット)	F(F)	↗(→)



フライパンからエネルギー系の飛び道具であるソーセージを飛ばす。Bボタンを押し続けるか、連打することで連続して5発まで撃ち出すことが可能。ソーセージはランダムな方向へ飛んでいくが、山なりの軌道が前方を広範囲に攻撃してくれる。積極的に近づいてくる敵に対してバリアーのように使うか、敵のガードを誘ってつかみをねらおう。また、フライパンにもカッコ内のデータにある威力を持った攻撃判定が発生している。



◎Bボタンを押し続けるよりも、連打したほうがソーセージを飛ばす間隔は短くなる。

上必殺ワザ

ファイア

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	6・1ヒット	E	↑



救助隊が現われMr.ゲーム＆ウォッチをトランポリンで上方向に跳ね上げるワザ。上昇中の全身が攻撃判定となる。スティックを斜め上方向へはじいて入力するか、コマンド入力直後にスティックを左右に入れると、跳ね上げ方向を多少調節することが可能。威力は低いものの、上昇スピードが速いので敵にヒットさせやすい。攻撃後はしりもち落下になるため、着地する位置まで計算に入れたうえでワザを出すように心がけよう。



◎攻撃以外にも大きく敵から逃げたいときや、下方向からの復帰ワザとして役立つ。

横必殺ワザ

ジャッジ

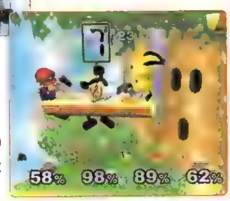
★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	本文参照	−	−



数字が書かれた札を出すのと同時に、構えたハンマーを振り下ろす必殺ワザ。特徴は攻撃の威力と効果が札の数値によって決定されること。数値は1〜9の範囲でランダムに選ばれ、基本的に数値が小さいほど攻撃力は弱く、大きくなるほど威力が増していく。攻撃時の効果やふっとばし能力にも違いがあり、自分もダメージを受けてしまうものや一撃でKOをねらえるほどのふっとばし能力を持つもの、アイテムのたべものを生み出すものなどさまざまな種類がある。一発逆転の可能性を秘めたおもしろいワザではあるが、敵にヒットさせた場合のダメージが安定しないことが難点。堅実な戦い方を好むなら多用しない方がいいだろう。



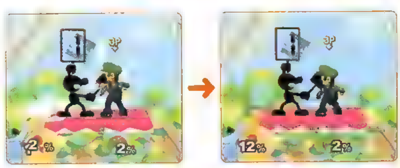
●対戦でジャッジの9をヒットさせて敵をKOすれば、近寄り難い印象を与えられる。



●9が出ればKOも可能という意味で、敵をふっとばした後の追撃に使う手もある。

1が出た場合

攻撃力	ふっとばし能力	方向
2・1ヒット	F	−



札の数値に1が出たジャッジは最弱の攻撃となる。相手に与えるダメージは2%しかなく、ふっとばし能力もまったくのゼロで攻撃を受けた敵はのけぞることもない。さらには自分が12%のダメージを受けるというおまけつきだ。この効果のせいで逃げ回りつつ安全な場所で7が出るまでジャッジを空振りし、たべものでダメージを回復し続けることができなくなっている。

2が出た場合

攻撃力	ふっとばし能力	方向
3・1ヒット	F	↗

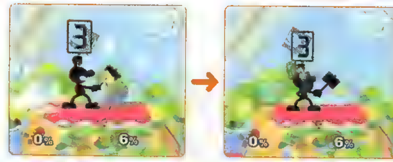


ダメージを受けることはないが、威力的には1が出た場合と大きな違いがなくジャッジの中ではハズレの部類。クッパやガノンドロフのように重い敵や蓄積ダメージの少ない敵はほとんどふっとばないので、2が出てしまうとジャッジ後の硬直がある分、自分が不利になってしまう。反撃を受けるのはほぼ避けられないが、相手の反応が遅れたときのためにAボタンを連打するくらいの悪あがきはしておこう。

3が出た場合

札の数値に3が出たジャッジは、相手を自分側にふっとばす性質がある。与えるダメージ量は低いが、ワザを当てた後は敵と背中合わせの状態になることが多く、相手の混乱を誘う効果が期待できる。重い敵や蓄積ダメージのほとんどない敵の場合には目の前に落ちてくることもあるので逆に自分が混乱してしまわないように、ジャッジを出すときには3が出た後の行動を考えておくこと。

攻撃力	ふっとばし能力	方向
6・1ヒット	E	↖



4が出た場合

4以上の数値が札に出れば、ジャッジを当てた後の硬直でこちらが不利になることは完全になくなる。札に4が出たジャッジは、与えるダメージ量がやや少なめの強攻撃といった感じのごく普通の性能。相手の蓄積ダメージや重さにもよるが、攻撃ヒット後は相手と程良い距離が離れて仕切直す展開となる。シュフで弾幕を張るのが手堅いが、ダッシュ攻撃で押していくのもいい。

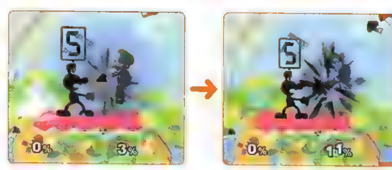
攻撃力	ふっとばし能力	方向
8・1ヒット	E	↗



5が出た場合

ジャッジの5は相手を小さく上方向へふっとばす多段ヒットワザになる。単体の攻撃としてもそれなりにまとまった量のダメージを与えることができるうえ、浮いた相手に追撃するチャンスが生まれる。落ちてきた相手にダッシュで近づいてつかむか、その場でスマッシュ攻撃下のバーミンを出して攻め立てるといい。追撃からそのままKOをねらうなら、ファイアジャンプパンチで追い打ちをするのがオススメ。

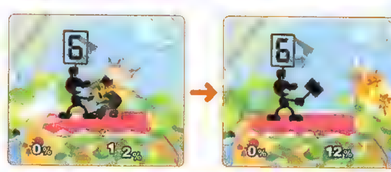
攻撃力	ふっとばし能力	方向
11・4ヒット	E	↑



6が出た場合

与えるダメージ量が多く、攻撃を当てた相手をほぼ真横へふっとばすことが特徴。横方向へのステージ復帰を苦手とする敵をガケに追いつめてからヒットさせれば、かなりの高確率で撃墜することができるはずだ。それでも復帰してくる相手には、忘れずに追い打ちをすること。ジャンプから空中横攻撃を当ててステージ外へふっとばすか、空中下攻撃でメテオスマッシュを決めてやろう。

攻撃力	ふっとばし能力	方向
12・1ヒット	D	→



7が出た場合

十分な威力を持った攻撃判定が発生すると同時に、足下にアイテムのたべものがひとつ出現する。いくらでもダメージを回復できる効果に思えるが、たべもの欲しさに7が出るまでジャッジを連発するのは止めたほうがいい。7で出現するたべものの回復量が平均で5%程度であるのに対して、1が出たときに受けるダメージは12%と大きく、かえって蓄積ダメージを増やすことになる。

攻撃力	ふっとばし能力	方向
14・1ヒット	D	↗



8が出た場合

攻撃の威力自体は低いが、相手を凍らせて真上にふっとばす特殊効果がある。凍った相手は1秒足らずの時間で氷が割れて自由になるが、ふっとぶ軌道が必ず真上なのでジャンプからの追い打ちをヒットさせやすい。必殺ワザのファイアを使えば、ほぼ確定で追撃することが可能だ。アイテムを持っている状態でヒットさせたなら、それをスマッシュ投げでぶつけるのもおもしろい。

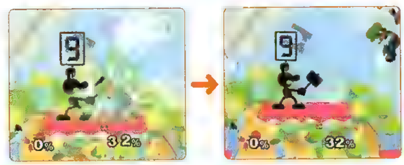
攻撃力	ふっとばし能力	方向
4・1ヒット	–	–



9が出た場合

最大数の9が札に出れば、ジャッジはすさまじいふっとばし能力を持った攻撃となる。ステージの広さや障害物の有無にもよるが、蓄積ダメージがまったくない状態からKOがねらえ、キャラクターの中で最も重いクッパでさえ、蓄積ダメージが30%程度から余裕で撃墜できる。自分のダメージが大量に蓄積して敗色濃厚になったら一発逆転をねらってジャッジを連発するのもひとつの手。

攻撃力	ふっとばし能力	方向
32・1ヒット	S	↗



下必殺ワザ

オイルパニック

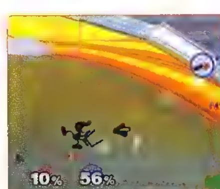
↓＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	本文参照	–	–

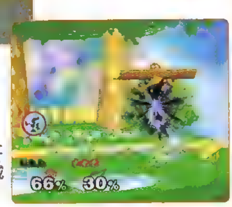


正面方向へ構えたバケツにマリオのファイアボールのようなエネルギー系の攻撃を3回まで吸収するワザ。Bボタンを押し続けることでバケツを構え続け、スティックを左右に入れれば構える向きを変えることもできる。基本的に正面方向からバケツにヒットした攻撃しか吸収しないが、ネスのPKフラッシュのように広範囲を同時に攻撃するものは後ろ向きでも吸収することができる。

攻撃を3回吸収すると、今度はコマンド入力で吸収した攻撃の威力とふっとばし能力を割り増しした3段攻撃のオイルをまき散らすワザとなる。威力とふっとばし能力の増加率は1.5〜2倍程度で、吸収した攻撃が弱いほど増加率は高くなる。



⊃オイルは3段ワザだがふっとばし能力が高くガードされない限り1ヒットしかしない。



⊃オイルをガードされると反動で自分が後退する。威力次第では自滅もありうる。

キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

MR.GAME&WATCH Mr.ゲーム&ウォッチ

最大の弱点は体重の軽さ。ダメージをあまり受けていなくてもあっけなくKOされてしまう。機動力の高さを活かしてステージを動き回り、敵に攻撃の的を絞らせないようにしよう。

シェフからの展開

中間距離からシェフで弾幕を張るのが攻めの第一歩。相手にガードさせてダッシュからつかむことが目的だ。ソーセージを連続で撃ち出す数を毎回変えて、ダッシュつかみのタイミングが単調にならないようにするのがコツ。つかんだ後は下で紹介している連係をねらっていく。敵がソーセージの弾幕を緊急回避でかわしつつ近寄ってくるようになったら、その場で待ち構えてつかむか、スマッシュ攻撃下のバーミンで迎え撃てばいい。相手がジャンプでソーセージを避けて空中から襲ってくるなら、強攻撃上のフラッグマンや必殺ワザのファイアで対応しよう。

相手を利用する戦略

オイルパニックは自分が撃った射撃アイテムの弾を跳ね返された場合にも、それを吸収することができる。マリオなどの飛び道具を跳ね返す必殺ワザを持った敵には、スーパースコープの最大チャージ弾をわざと反射させてオイルパニックをためる手も考えられる。

接近戦での攻防

敵と密着するくらいの接近戦では、ワザの出が速く連打が可能な弱攻撃のグリーンハウスが有効。3〜4発ヒットさせて間合いを少し離してから強攻撃横のライオンやスマッシュ攻撃横のファイアアタックを出せば敵が逃げにくい連係となる。攻撃に変化をつけるなら、1〜2発ヒットで連打を止めてつかみをねらうのもおもしろい。オイルパニックがたまっているならオイルをばらまくのも強力な連係だ。

フィニッシュに使うワザ

相手の蓄積ダメージが90%を超えたあたりからが、Mr.ゲーム&ウォッチの撃墜チャンスとなる。ふっとばし能力の高いスマッシュ攻撃横のファイアアタックやスマッシュ攻撃上のオクトパスを使ってKOをねらおう。ためてから攻撃するのが理想的だが、このふたつのワザならそのまま出してもかなり大きく敵をふっとばすことができる。地上からふっとばした相手を追撃でKOするのには、空中ニュートラル攻撃のパラシュートがオススメ。

オススメ連係

おすすめれんけい

相手のダメージが少ないうちは、つかみから下投げ→強攻撃上→ファイアとつなげるのが安定した連係となる。下投げ後に敵が大きく浮くようになったら、強攻撃下をやめてそのままファイアを出すか、ジャンプして空中上攻撃のスピットボールスキーパーや空中ニュートラル攻撃のパラシュートで追撃しよう。



⬆強攻撃上をヒットさせたあとは、ジャンプからの空中ワザで追撃も可能。



⬆空中上攻撃の追撃は2発目まで当たらないと威力的に物足りなくなる。

マルス

MARTH

CHARACTER FILE 24



おもな出演作品

ファイアーエムブレム暗黒龍と光の剣(FC)／ファイアーエムブレム紋章の謎(SFC)

キャラクター特性

神剣ファルシオンを手に戦うアリティア王国の王子。剣による攻撃はリーチが長く、しかも判定が強いため、相手の攻撃にうち勝つことが多いというメリットがある。同じく剣を武器とするリンクとくらべると全体的に動きが速くなっている。必殺ワザも攻撃用、防御用、復帰ワザと、飛び道具以外は一通りそろっており、初心者でも比較的扱いやすくなっている。弱点は、飛び道具がないため遠距離戦が苦手なところ。いかにして相手に接近するかがポイントだ。また、同じ攻撃でも剣の先を当てたほうが攻撃力が高いという特徴がある。

特殊能力

- なし



COLOR キャラクターカラー



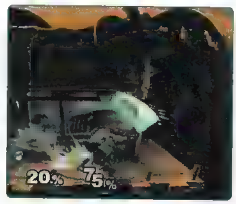
CHARACTER FILE 24 ★★★ MARTH

地上ワザの特徴

マルスのワザはどれもリーチが長く、使いやすいものが多い。弱攻撃はAを連打することで弱攻撃1(スラッシュ)→弱攻撃2(コンビネーションスラッシュ)→弱攻撃1～と、出し続けることができる。

強攻撃上は攻撃範囲が広く、かつ相手のダメージがたまっていると、撃墜ねらいにも使える優秀なワザ。基本的に上から来る相手はこれで迎え撃とう。強攻撃下はワザを出した後のスキが小さいという利点はあるが、ふっとばし能力はあまり大きくない。また、とっさに出そうとするとスマッシュ攻撃下が暴発しやすい。使うときはスティックの入力をていねいにするよう、こころがけること。

スマッシュ攻撃上はふっとばし能力こそ高いが、剣の先端の非常に狭い部分で攻撃しないと性能を発揮できないため、イマイチ使いにくい。上へのリーチの長さを活かして、上の足場にいる相手を攻撃するときに使おう。スマッシュ攻撃横はリーチが長い上に、前方の広範囲をカバーする高性能ふっとばしワザ。相手のワザの外から当てるように使っていくといい。スマッシュ攻撃下は前、後ろと剣を振って攻撃する。背後を攻撃できることを利用して、相手が緊急回避でこちらの裏に回り込もうとしているときに使う。背後に攻撃判定が出るのは遅いので、早めに出すことを心がけよう。



⇧スマッシュ攻撃横は斜め上にも攻撃判定があり、対空ワザとしても使える。



スラッシュ ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ 6・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↗



コンビネーションスラッシュ ▶弱攻撃2

弱攻撃1中に A

▶ダメージ 6・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+↗



ハードエッジ ▶強攻撃横

横 + A

▶ダメージ 13・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 D+↗



アンチエアスラッシュ ▶強攻撃上

上 + A

▶ダメージ 12・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 C+↑



ロースラスト ▶強攻撃下

下 + A 地

▶ダメージ 10・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 E+→



ドラゴンキラー ▶S攻撃横

横 + A E

▶ダメージ 20・1ヒット～27・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 B～A+↗



ジャスティスソード ▶S攻撃上

上 + A E

▶ダメージ 18・1ヒット～24・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 B～A+↑



ワールウィンド ▶S攻撃下

下 + A 地 E

▶ダメージ 16・1ヒット(16・1ヒット)～21・1ヒット(21・1ヒット)

▶ふっとばし能力+方向 B(B)～A(A)+↑(↑)



レイドチョップ ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

▶ダメージ 12・1ヒット

▶ふっとばし能力+方向 D+↖

APPEAL アピール





空中ワザの特徴

空中下攻撃は相手を下方向にふっとばす。しかも、メテオワザ扱いではないので相手はメテオ返し不可能！　積極的にねらっていこう。



ダブルスラッシュ ▶空中N攻撃

空中で A
- ダメージ　13・2ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋→



フラッグカット ▶空中攻撃前

空中で → ＋ A
- ダメージ　13・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↗



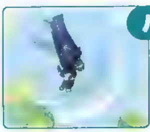
アッパースイング ▶空中攻撃後

空中で ← ＋ A
- ダメージ　13・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↖



ルナスラッシュ ▶空中攻撃上

空中で ↑ ＋ A
- ダメージ　13・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↑



ハーフムーン ▶空中攻撃下

空中で ↓ ＋ A
- ダメージ　13・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↓

つかみと投げの特徴

マルスはつかみの間合いが広く、相手をつかみやすいが、投げ自体の性能は残念ながら低い。間合いを取る手段として使おう。



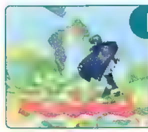
つかみニーバット ▶つかみ攻撃

つかみ中に A
- ダメージ　1・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　—



ロールオーバー ▶前投げ

つかみ中に →
- ダメージ　4・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋→



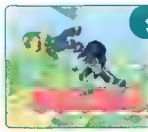
レッグフッカー ▶後ろ投げ

つかみ中に ←
- ダメージ　4・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋↖



キャスティング ▶上投げ

つかみ中に ↑
- ダメージ　4・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　D＋↑



グラブドロップ ▶下投げ

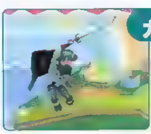
つかみ中に ↓
- ダメージ　5・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋←

ガケのぼり攻撃



ガケのぼり攻撃A

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋→



ガケのぼり攻撃B

ガケつかまり中に A or B or Z
- ダメージ　8・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃

あおむけダウン中に A or B or Z
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋→



うつぶせ起き上がり攻撃

うつぶせダウン中に A or B or Z
- ダメージ　6・1ヒット
- ふっとばし能力＋方向　E＋→

通常必殺ワザ　シールドブレイカー

Ⓑ　た

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	7・1ヒット〜28・1ヒット	D〜S	↗

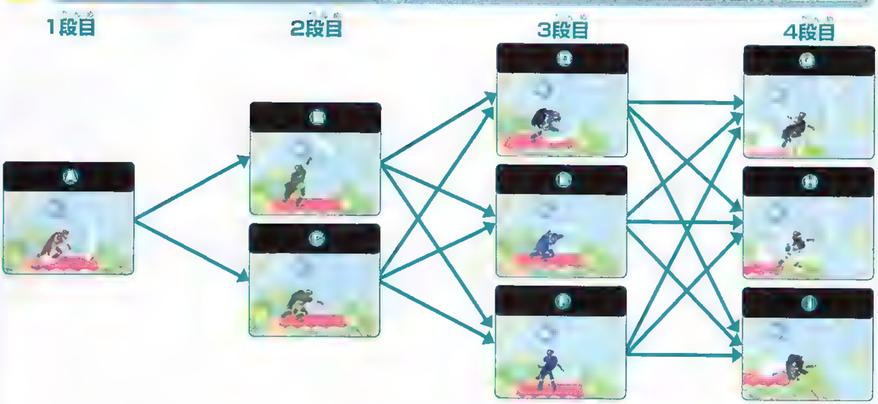


その名の通り、シールドを破壊する能力に優れるワザ。相手がシールド防御した場合、最大までためた状態なら1回で、まったくためない状態でも2回でシールドブレイクを発生させる。相手に緊急回避で避けられないよう、ジャンプから出すなど使い方を工夫しよう。

横必殺ワザ　マーベラスコンビネーション

⇨＋Ⓑ　連

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	下の表を参照		



コマンドを追加入力していくことで、最高4連続で攻撃することができる。1、2発目はボタン連打でも出せるが、3、4発目は気持ち入力を遅らせて正確にボタンを押さないと出ないぞ。相手やダメージにもよるが、基本的には3発目までしかコンボにはならない。つながりやすいルートは、相手のダメージが低いときはⒶ→Ⓒ→ⒺまたはⒶ→Ⓒ→Ⓓ。Ⓕはメテオワザなので、相手をガケにおいつめているときは、Ⓐ→Ⓒ→Ⓕとつなげて撃墜をねらっていこう。

●マーベラスコンビネーションデータ

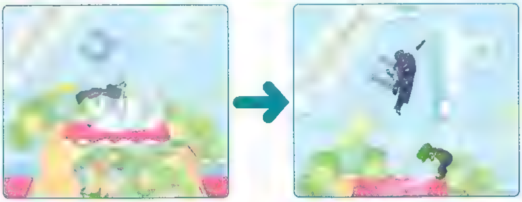
★		コマンド	攻撃力	ふっとばし能力	方向
1段目	Ⓐ	Ⓑ	4	E	↑
2段目	Ⓑ	⇧＋Ⓑ	5	E	↑
	Ⓒ	⇧以外＋Ⓑ	5	D	↑
3段目	Ⓓ	⇧＋Ⓑ	6	E	↗
	Ⓔ	⇧、⇩以外＋Ⓑ	10	B	→
	Ⓕ	⇩＋Ⓑ	12	C	↓
4段目	Ⓖ	⇧＋Ⓑ	10	C	↑
	Ⓗ	⇧、⇩以外＋Ⓑ	14	B	↗
	Ⓘ	⇩＋Ⓑ	15・5ヒット	D	↗

上必殺ワザ

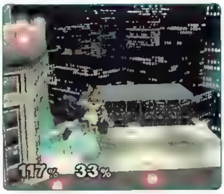
ドルフィンスラッシュ

↑＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・1ヒット	D	↗



剣を構えて大きく上昇しつつ攻撃する。ワザの出が早く、さらに無敵時間があるので、相手の攻撃への割り込みに使える。また、大きく上昇するので復帰ワザとしても優秀だ。横方向にはあまり移動しないが、ドルフィンスラッシュを出した直後にスティックを横に倒すと、少しだけだが横方向への移動距離が伸びる。また、攻撃が出た直後にスティックを後ろに入れると、振り返ってワザを出す。復帰に使う際は重要になるので覚えておこう。



◯落下中および落下後のスキは大きい。割り込みに使えるとはいえ、乱発は禁物。

下必殺ワザ

カウンター

↓＋B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	7・1ヒット	E	→



ワザを出して体の色が変化している間に攻撃を受けると、相手の攻撃を受け止めて剣で反撃をする。反撃ができないのは、つかみ攻撃全般とクッパのクッパブレス、ファイアフラワー、一部のポケモンの攻撃など。それ以外の攻撃は通常ワザ、必殺ワザ、空中ワザ、アイテムを問わず反撃することが可能だ。相手の攻撃が背後からきた場合でも瞬時に振り返って反撃するので、背後に回られたときにも使っていけるぞ。攻撃を受け止めてから反撃するまでマルスは無敵になっているが、マリオのファイアボールやミュウツーのシャドーボール、ヒトデマンの攻撃のように、飛び道具で飛行速度が遅いものや短い間隔で飛んでくるものは、カウンターが発動してもつぶされることがある。また、飛び道具を受け止めても剣が届く範囲に相手がいなければ当然意味はない。相手の空中攻撃を空中で受け止めた場合も、反撃が空振りしやすいので、使うときは注意しよう。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

MARTH マルス

長いリーチと判定の強い剣による攻撃に、要所要所でカウンターを混ぜて、相手をほんろうするのがマルスの戦闘スタイル。相手のワザが届かない所からチクチク、嫌らしく攻めていこう。

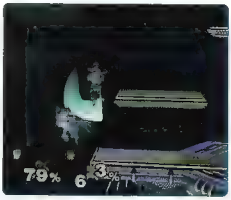
マーベラスコンビネーションを使え

飛び道具を持たないマルスは、まず相手に接近しないと話にならない。接近する手段は、ジャンプ攻撃とダッシュからのマーベラスコンビネーション。ダッシュ攻撃はスキが大きいので、あまり使わないほうがいい。もし使うなら、剣の先を当てるように出すこと。ジャンプで接近する場合、空中下攻撃、空中ニュートラル攻撃、マーベラスコンビネーションを間合いに応じて使い分けていこう。

相手にうまく接近できたら、今度は弱攻撃の先が当たる間合いを取りつつ、マーベラスコンビネーションや弱攻撃、スマッシュ攻撃横で攻撃する。マーベラスコンビネーションは2〜3発止めを基本にして、相手が前後の緊急回避で避けてきたら、その硬直をねらってつかみやジャンプ攻撃、振り向いてのマーベラスコンビネーションをねらおう。もちろん、マーベラスコンビネーションがヒットしているなら、コンボになる3発目まで出してしまってかまわない。相手がシールド防御しがちなら、シールドブレイカーでシールドを削り、シールドブレイクをねらっていこう。

基本はスマッシュ攻撃横

相手のダメージが80%ぐらいになったら、積極的に撃墜をねらっていこう。主に使うワザはスマッシュ攻撃横。相手がステージに戻ってくるところや、反撃してこようとしたところを外から斬りつけていこう。投げやマーベラスコンビネーションで相手が浮いたところもねらい目だ。相手を上に浮かせたときは、強攻撃上→空中上攻撃の連係が有効。相手がガケを背負っているときは、マーベラスコンビネーションをⒶ→Ⓒ→Ⓕ（→P188）と出していき、メテオフィニッシュをねらってみよう。横方向にふっとばしたいときは、Ⓐ→Ⓒ→Ⓔと出していく。足場の外に出た相手は、空中下攻撃で叩き落とし、一気に撃墜をねらおう。

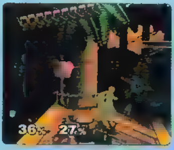


◆空中下攻撃での叩き落としは強力だが、その後の復帰が難しい。

オススメ連係

おすすめれんけい

相手のダメージが低いときにマーベラスコンビネーションをⒶ→Ⓑ→Ⓓと出して相手を浮かせ、スマッシュ攻撃横で攻撃する。浮かせてから接近してつかんだり、相手の反撃を読んでカウンターを出す手も有効だ。また、Ⓐ→Ⓒ→Ⓕと出して相手をダウンさせて、起き上がり攻撃をカウンターで返すのもおもしろい。



◆スマッシュ攻撃横をねらうときは、Ⓐ→Ⓑ→Ⓓと出して相手を浮かせる



◆つかみをねらうときは、Ⓐ→Ⓒ→ⒹでもOK。相手の不意をつけ。

ロイ

ROY

CHARACTER FILE 25



COLOR キャラクターカラー



おもな出演作品

ファイアーエムブレム封印の剣(GBA)

キャラクター特性

ファイアーエムブレムシリーズ最新作の主人公。剣を持っているためリーチがあり、相手のワザの外から攻撃できる、といった長所はマルスと同様。一見、ほとんど同じキャラクターに思えるかもしれないが、使い勝手はかなり異なるものになっている。まず、動きが全体的にマルスよりも重くなっており、ジャンプもマルスより低くなっている。また、マルスは剣先で攻撃すると攻撃力が高いという特性があったが、ロイは剣の中心で攻撃したほうが攻撃力が高い。必殺ワザの性質が変わっており、マルスよりも攻撃的で、かつクセの強いキャラクターになっているぞ。

特殊能力

- なし

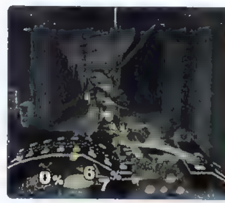


地上ワザの特徴

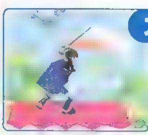
弱攻撃はマルスと異なり、単発でしか出せない。しかも、ダメージをほとんど受けていない相手に剣先で攻撃した場合、相手をほとんどふっとばせないので反撃を受ける恐れがある。弱攻撃連打にこだわらず、強攻撃や緊急回避で、いったん間合いを離すことも頭のなかに入れておこう。

強攻撃では強攻撃下が使いやすい。ワザの後のスキが小さく、攻撃がヒットすると、相手は上にふっとぶ。そこをジャンプ攻撃やスマッシュ攻撃横ブレイザーなどで追撃するといい。マルスでは強力だった強攻撃上だが、剣先の攻撃が高いマルスと異なりロイは剣の中心で当てないと相手をきちんとふっとばすことができないため、残念ながら使い勝手はイマイチ。

スマッシュ攻撃横はリーチがあり、主力となる攻撃のひとつ。マルスのように斜め上部分で対空ワザっぽく当てていく戦法も有効だ。スマッシュ攻撃上は多段ヒットするワザで、地上にいる相手に当ててもきちんと真上にふっとばすことができる。マルスのスマッシュ攻撃上と比較すると、ふっとばし能力は多少落ちるものの、使い勝手はよくなっている。ただし、横の攻撃判定が狭いのはマルスと同様。地上の相手に対して使うときは、ダッシュで接近しつつ出すといい。



⊖背後に攻撃できるスマッシュ攻撃下は、緊急回避対策として使っていこう。



スラッシュ ▶弱攻撃1

A

▶ダメージ　6・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　E＋→

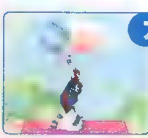


ハードエッジ ▶強攻撃横

→ ＋ A

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↗



アンチエアスラッシュ ▶強攻撃上

↑ ＋ A

▶ダメージ　10・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C＋↑



ロースラスト ▶強攻撃下

↓ ＋ A　地

▶ダメージ　12・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↑



ドラゴンキラー ▶S攻撃横

→ ＋ A　た

▶ダメージ　20・1ヒット～27・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　B～A＋↗



フレイムソード ▶S攻撃上

↑ ＋ A　た

▶ダメージ　16・5ヒット～22・5ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　C～C＋↑

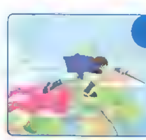


ワールウィンド ▶S攻撃下

↓ ＋ A　た

▶ダメージ　21・1ヒット(16・1ヒット)～28・1ヒット(21・1ヒット)

▶ふっとばし能力＋方向　B(C)～A(B)＋8(8)



レイドチョップ ▶ダッシュ攻撃

ダッシュ中に A

▶ダメージ　12・1ヒット

▶ふっとばし能力＋方向　D＋↖

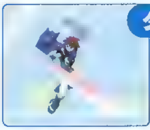
APPEAL アピール





空中ワザの特徴

ロイの空中攻撃は最大ダメージ部分で当てにくい。空中下攻撃はメテオワザだが、下にふっとばすにはワザの出始めを当てる必要がある。



ダブルスラッシュ ▶空中N攻撃
- 空中で A
- ▶ダメージ 11・2ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 D+↗



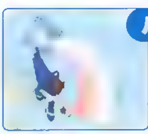
フラッグカット ▶空中攻撃前
- 空中で → + A
- ▶ダメージ 8・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 D+↗



アッパースイング ▶空中攻撃後
- 空中で ← + A
- ▶ダメージ 9・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 D+↖



ルナスラッシュ ▶空中攻撃上
- 空中で ↑ + A
- ▶ダメージ 9・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 D+↑



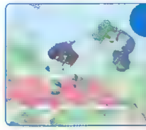
ハーフムーン ▶空中攻撃下
- 空中で ↓ + A
- ▶ダメージ 9・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 D+↓

つかみと投げの特徴

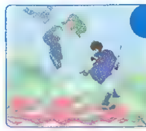
マルスほどではないが、つかみの間合いは広い。しかし、投げ自体の性能が悪いのもマルスと同様。一応、下投げからは追い打ちをねらえる。



つかみニーバット ▶つかみ攻撃
- つかみ中に A
- ▶ダメージ 3・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 —



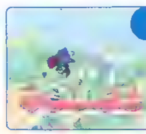
ロールオーバー ▶前投げ
- つかみ中に →
- ▶ダメージ 5・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 E+→



レッグフッカー ▶後ろ投げ
- つかみ中に ←
- ▶ダメージ 5・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 E+↖



キャスティング ▶上投げ
- つかみ中に ↑
- ▶ダメージ 5・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 D+↑



グラブドロップ ▶下投げ
- つかみ中に ↓
- ▶ダメージ 6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 E+↖

ガケのぼり攻撃

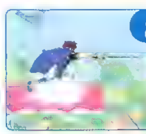


ガケのぼり攻撃A
- ガケつかまり中に A or B or Z
- ▶ダメージ 8・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 E+→



ガケのぼり攻撃B
- ガケつかまり中に A or B or Z
- ▶ダメージ 8・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 E+→

起き上がり攻撃



あおむけ起き上がり攻撃
- あおむけダウン中に A or B or Z
- ▶ダメージ 6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 E+→



うつぶせ起き上がり攻撃
- うつぶせダウン中に A or B or Z
- ▶ダメージ 6・1ヒット
- ▶ふっとばし能力+方向 E+→

通常必殺ワザ

エクスプロージョン

B　た

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	6〜50・1ヒット	D〜S	↗



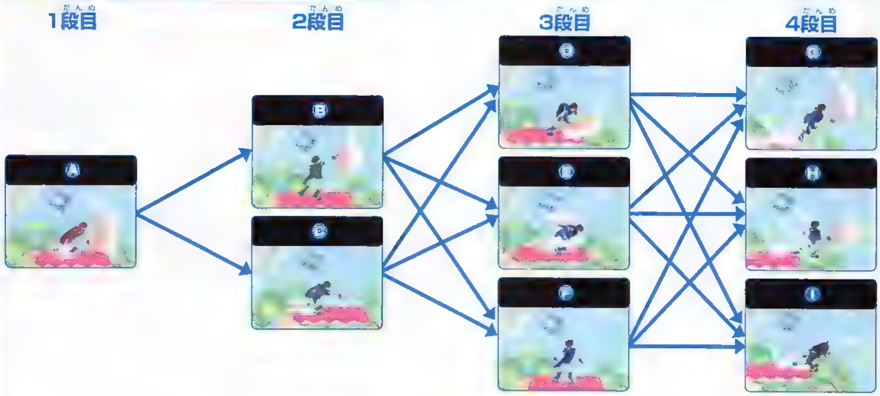
エクスプロージョンは全キャラクターのワザのなかでも、最高クラスの破壊力を持つ。最大まで(約4秒間)ためると、相手に50%のダメージを与える。一撃必殺の破壊力を誇るが、最大までためてワザを放つと自分も10%のダメージを受けてしまうという欠点がある。

横必殺ワザ

マーベラスコンビネーション

→+B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	下の表を参照		



コマンドを追加入力していくことで、最高4連続で攻撃することができるのはマルスのものと同様。しかし、それぞれのワザの性質は異なり、マルスのマーベラスコンビネーションは距離に関係なくダメージを与えたが、ロイのものは距離が離れていると威力が下がってしまう。また、マルスは3段目の下ルート(P188 F)がメテオワザだったが、ロイは3段目の上ルート(D)がメテオワザになっている。コンボをねらうときは、A→C→Eとつなげていくといい。

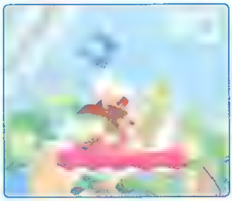
●マーベラスコンビネーションデータ

★		コマンド	攻撃力	ふっとばし能力	方向
1段目	A	B	5	F	↑
2段目	B	↑+B	6	E	↑
	C	↑以外+B	6	E	↗
3段目	D	↑+B	10	D	↗
	E	↑、↓以外+B	10	C	↗
	F	↓+B	13・4ヒット	D	↗
4段目	G	↑+B	13	B	↗
	H	↑、↓以外+B	13	A	↗
	I	↓+B	15・5ヒット	D	↗

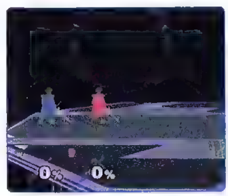
上必殺ワザ ブレイザー

↑ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	13・7ヒット	E	↑




剣を構えて上昇し、相手を燃やしつつダメージを与える。マルスのドルフィンスラッシュよりも出るのが遅く、無敵時間もないが多段ヒットする分相手にダメージを与えやすい。また、ワザを出した直後にスティックを前に倒すと、大きく前方へ移動することが可能。ただし、この入力方法で軌道を変えると上昇幅が少しだけだが小さくなる。復帰に使う際は、高さと横移動のどちらが必要なのか、よく考えてコマンドを入れよう。



◯右がスティックを前に入れた場合。同じ場所から出しても、これだけ前へ移動する。

下必殺ワザ カウンター

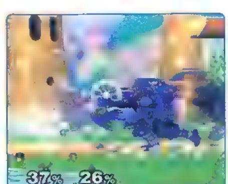
↓ + B

★	ダメージ	ふっとばし能力	方向
共通	本文参照	本文参照	↗





基本的な性質はマルスのカウンターと同様。しかし、与えるダメージおよびふっとばし能力は、受け止めたワザの約1.5倍という特徴がある。つまり、痛いワザを受け止めれば、相手に大ダメージを与えて一気に形勢逆転、ということも可能だ。その代わりワザを相手の攻撃を受け止められるようになるまでの時間がマルスよりも遅く、そのあと受け止められる時間がマルスよりも短いという欠点がある。ここぞという時だけ使っていこう。



◯ハンマーや魔人拳はカウンターの絶好のチャンス。痛い目見せてやろう。



キャラクター対戦攻略

たいせんこうりゃく

ROY ロイ

マルスと比較して防御面に難があるロイ。攻められると切り返すのが難しいので、マーベラスコンビネーションをメインとした攻撃で戦いの主導権を握り、できるだけ守勢に回らないようにしよう。

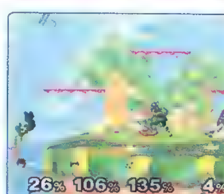
頼れるマーベラスコンビネーション

ロイはまず相手に接近するところから始まる。ジャンプ攻撃の性能はあまり良くないので、主にダッシュからのマーベラスコンビネーションを利用していこう。これならダッシュからでもなめらかにワザが出せる上に、ガードされてもスキが小さく、かつ攻撃がヒットすればそのままコンボになる。ほかにはダッシュを下方向はじきやスマッシュ攻撃上入力でキャンセルして、強攻撃下で攻撃する戦法も使える。強攻撃下がヒットしたら、ジャンプ攻撃などで追い打ちをねらおう。ジャンプで接近する場合は、相手との距離が近い場合は空中下攻撃、ちょっと離れているときは空中ニュートラル攻撃、さらにもう少し距離があるときはマーベラスコンビネーションと、使い分けていくといい。

マーベラスコンビネーションの一発目が届く間合いまで接近したら、マーベラスコンビネーション2〜3発止めをメインに攻撃していく。Ⓐ→Ⓒ→Ⓔ(→P194)とつないでダメージを与えたり、マーベラスコンビネーションからの強攻撃下→ダッシュスマッシュ攻撃上などでダメージを与えていこう。

チャンスを見つけてエクスプロージョン

撃墜をねらうときは、マーベラスコンビネーションの3、4発目、スマッシュ攻撃上、横をメインに使っていこう。また、チャンスがあったらエクスプロージョンも積極的にねらっていきたい。ねらい所は、多人数対戦で乱戦になっている現場。ちょっと離れたところでためながら待ち、ふっとばされて押し出されたキャラクターをエクスプロージョンで攻撃しよう。場外から戻ってくるキャラクターをねらうのもいい戦法だ。ため時間の長さが幸いして、多少タイミングをずらされても対応することができる。相手がガケを背負っているときは、マーベラスコンビネーションをⒶ→Ⓒ→Ⓓとつないで、メテオフィニッシュをねらっていこう。

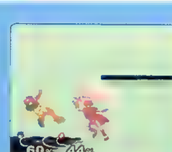


⊂乱闘現場の近くでエクスプロージョンをためつつ待ち、チャンスをうかがおう。

オススメ連係

おすすめれんけい

相手のダメージが40〜50%程度なら、下投げからマーベラスコンビネーションで追撃をねらえるぞ。相手の体の大きさやダメージによって、間合いの調整をしてからマーベラスコンビネーションを当てよう。マーベラスコンビネーション後は、もう一度つかみにいったり、スマッシュ攻撃横をねらってみるのもいい。



⊕下投げでバウンドしたところをマーベラスコンビネーションで攻撃。



⊕そのあとは図々しくもう一度つかんだり、スマッシュ攻撃をねらおう。

ほんとうのあなたをキャッチ！

キャラクターDEうらない

SMASH BROTHERS DX

ここでは姓名判断と人相占いをベースに、いつも使っているキャラクターからあなたの性格をバッチリ診断！　おまけに各キャラクターの相性もみてもらいました。新しい自分発見や対戦するときの参考にしてみてください。



占ってくれた人

福田有宵先生

日本占術協会副会長。週刊ファミ通でもおなじみの福田先生の占いはとても当たると大評判。専門は易学と風水学。占いに関する著書も多数あり。



Mario マリオ

マリオを選んだあなたは、明るいジョークで場を盛り上げるムードメーカー的な存在。[illegible]頼まれたことは断れず、人望がとても厚い。調子に乗りやすい性格が玉にキズだが、憎めない人。

♥良い相性
- ロイ
- マルス

♠悪い相性
- ルイージ
- ガノンドロフ

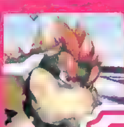


Pikachu ピカチュウ

あなたは社交性が豊かでおしゃべりもうまく、誰からも好かれる人気者。頭がよく、どちらかというと理数系の仕事に向いている。自分の進むべき道を早くから確信し、将来は大きな成功を収めそう。

♥良い相性
- リンク
- ゼルダ＆シーク

♠悪い相性
- クッパ
- ドンキーコング



Koopa クッパ

お世辞が言えず、交際面での要領が悪いあなた。初対面の相手の前では無口になり、勘違いされることが多い。我慢強いが、一度諦めるとあっさり負けを認める。正直者ならではの気持ちのいい性格。

♥良い相性
- C.ファルコン
- リンク

♠悪い相性
- マリオ
- ルイージ

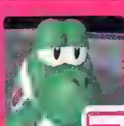


Peach ピーチ

ユーモアのある性格でみんなに好かれるあなた。だけど意地っ張りで泣き虫な一面もあるよう。社交性があり、初対面の人とでもすぐに打ち解けることができる。また、[illegible]。

♥良い相性
- ロイ
- マルス

♠悪い相性
- こどもリンク
- ルイージ



Yoshi ヨッシー

口は少し悪いが、本当は淋しがり屋のあなた。愛は与えられるより与えるものだと考え、とことん人につくすタイプ。マジメな良い子でありたいと思っているが、ときどき羽目をはずしてしまうタイプ。

♥良い相性
- リンク
- マルス

♠悪い相性
- ガノンドロフ
- カービィ



DONKEY KONG ドンキーコング

考えるよりも先に行動してしまうあなた。但、完璧との縁が薄く、波乱万丈の人生を歩む可能性が。勘が鋭く、運を味方につける才能がある。尊敬のできる人の下で働くと実力以上の力を発揮できそう。

♥良い相性
- フォックス
- ファルコ

♠悪い相性
- ピーチ
- シーク



CAPT. FALCON キャプテンファルコン

あなたはとても強い正義感の持ち主で、なまけものには容赦なく鉄拳制裁を下す。相手を敵と味方に区別し、味方には協力を惜しまない。我が道を突き進むタイプで、バカにされることを一番嫌う。

♥良い相性
- ピーチ
- ゼルダ

♠悪い相性
- アイスクライマー
- ネス



FOX MCCLOUD フォックス

フォックスを選んだあなたは、活発で決断力に優れているよう。仲間の面倒見もよく、リーダーに適した存在。頭の回転が速く、先手を取ることが得意。負けず嫌いな性格で、怒りっぽい一面も。

♥良い相性
- C.ファルコン
- Mr.ゲーム&ウォッチ

♠悪い相性
- カービィ
- ヨッシー



NESS ネス

あなたは穏やかな性格で、コツコツと努力を続ける大器晩成型。好奇心旺盛で無邪気なところが人気を集めている。寂しがり屋なので多くの友人に囲まれることを好む。約束は必ず守る、信頼のできる人。

♥良い相性
- カービィ
- アイスクライマー

♠悪い相性
- ヨッシー
- クッパ



ICE CLIMBERS アイスクライマー

とてもあっさりとした性格の持ち主のあなた。少し照れ屋さんだけれど、人と人とのつながりをとても大切にし、分け隔てなく誰にも同じ愛情を注ぐことができる。あなたに支えられている人は多い。

♥良い相性
- ピチュー
- プリン

♠悪い相性
- ルイージ
- ミュウツー

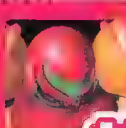


KIRBY カービィ

忍耐力の強さが自慢のあなた。だけど、困ったときには必ず誰かが助けてくれる甘え上手な性格。普段はおとなしいが、いざというときは意地を見せる。地獄耳を持ち、情報を入手するのがとても早い。

♥良い相性
- マリオ
- ドクターマリオ

♠悪い相性
- ピカチュウ
- ピチュー



SAMUS ARAN サムス

サムスを選んだあなたは、七転び八起きタイプ。厳しい状況にくじけそうになっても、夢をあきらめずに何度でも挑戦する。正義感が強く、自分の信念を貫き通すので敵を作りやすいという一面も。

♥良い相性
- フォックス
- リンク

♠悪い相性
- ピカチュウ
- プリン



ゼルダ

プライドが高く、気難しい一面を持つあなた。美しい容姿のために、愛情面でのトラブルが若いころは多い。幸福をつかむための努力は惜しまず、失敗をくり返すが、最終的にはすばらしい家庭が持てる。

♥良い相性
- ドンキーコング
- フォックス

♠悪い相性
- ロイ
- マルス



シーク

あなたはさわやかなスポーツマンタイプ。チャンスを逃さない姿勢、新しい分野への目の向け方で、人生が大きく変化します。勝負には強く、日々の努力が命運をわける。金銭面での苦労はない。

♥良い相性
- ドンキーコング
- フォックス

♠悪い相性
- ロイ
- マルス



リンク

判断力に優れ、なにごとにも冷静に対処する知性派アイドルのあなた。誰にでも合わせることのできる広い心を持つ。理想がとても高く、異性の好みにはうるさい。芸術家としてのセンスがある。

♥良い相性
- マリオ
- ピーチ

♠悪い相性
- ゼルダ
- プリン

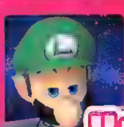


ドクターマリオ

あなたは陽気な活動家で、じっとしていられないタイプ。成功を急いで失敗することもあるが、対処の仕方を心得ているので、被害は最小限にくいとどめる。物事を大げさに表現することが多い。

♥良い相性
- ピーチ
- クッパ

♠悪い相性
- ファルコ
- Mr.ゲーム＆ウォッチ

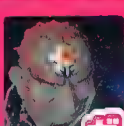


ルイージ

ルイージを選んだあなたは内向的で、なにごとにも慎重な性格。交友関係は狭く深い。他人のウワサや秘密話が大好き。人の見ていないところでコツコツ頑張り、いつのまにか実力を身につけるタイプ。

♥良い相性
- リンク
- シーク

♠悪い相性
- ネス
- こどもリンク



ガノンドロフ

ガノンドロフを選んだあなたはお調子者。自分の実力以上のことに挑戦しては、いつも失敗してしまう。優柔不断な性格で、途中で方針を変えることもしばしば。ストレスをためやすく、欲求不満になりがち。

♥良い相性
- サムス
- フォックス

♠悪い相性
- ピーチ
- ゼルダ

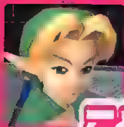


ファルコ

ファルコを選んだあなたは気性が荒く、ケンカっぱやい。自慢することが大好きで、つねに一番じゃないと気がすまない性格の持ち主。生命力がとても強く、人一倍ご飯を食べ、人一倍睡眠を取る。

♥良い相性
- フォックス
- サムス

♠悪い相性
- プリン
- カービィ



YOUNG LINK

こどもリンク

あなたは物事を深く考える、頭脳明晰な努力家。自立心が強く、どんな困難も自分の力で切り抜けようとする。好き嫌いの感情が激しく、すぐに顔に出てしまうのが欠点。平和をこよなく愛す。

♥良い相性
- ロイ
- マルス

♠悪い相性
- ルイージ
- ガノンドロフ



PICHU

ピチュー

リーダー的存在ではなく、時間をかけて自分の道を歩むマイペース型のあなた。まわりのみんなを自分のペースに巻き込んでいく不思議な魅力を持つ。物忘れがひどく、だまされやすいところが欠点。

♥良い相性
- ロイ
- マルス

♠悪い相性
- ミュウツー
- ドンキーコング



PURIN

プリン

あなたはセンチメンタルで甘えん坊。話すことが大好きで、友達といるときが一番楽しい。目立った才能は持ち合わせていないが、コンビネーションは抜群。いざとなると隠れた実力を発揮する。

♥良い相性
- ピカチュウ
- ミュウツー

♠悪い相性
- リンク
- こどもリンク



MEW TWO

ミュウツー

あなたは人一倍やきもちやき。やりたいことすべてに手を出して、どれも失敗するタイプ。だが、直感が鋭く、危険を察知する能力は天下一品。突拍子もないことを思いつくアイデアマンでもある。

♥良い相性
- アイスクライマー
- カービィ

♠悪い相性
- ゼルダ&シーク
- ロイ



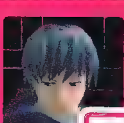
MR. GAME&WATCH

ミスターゲーム&ウォッチ

プライドが高くて短気だが、ボロが出やすく絶対にウソをつけない気のいいあなた。表舞台に立ちたいが、進んで裏方を務める縁の下の力持ちタイプ。行動力があり、激しい恋愛を得意とする。

♥良い相性
- ゼルダ
- ネス

♠悪い相性
- ドンキーコング
- クッパ



MARTH

マルス

あなたはあまり人に逆らわない素直な性格。上司にかわいがられるタイプ。人付き合いはフィーリングを重視する。言葉遣いがきついこともあるが、気になるほどではない。言い方の好き嫌いが激しい。

♥良い相性
- ガノンドロフ
- リンク

♠悪い相性
- ロイ
- クッパ



ROY

ロイ

時代の流れをつかむことを得意とし、人を導く能力を持つあなた。落ち着いたふるまいを見せるが、実は繊細で、ふとしたことで考え込んでしまう一面も。よきライバルがいることで成長する。

♥良い相性
- サムス
- C.ファルコン

♠悪い相性
- プリン
- ミュウツー

地形を味方につけよう!

CAPTURE OF THE STAGE

ステージ攻略

201-236

ステージデータ

STAGE DATA

ここでは全部で29あるステージの解説をしている。すべての地形、ギミック、やくものを覚え、CPU戦や大乱闘での対戦に役立てよう。

データの見方



❶ステージの出現条件
❷主な出典作品の紹介。ハードの略語はP006を参照
❸ステージ名
❹ステージマップ。アイコンの解説は以下を参照

1P～4P	プレイヤーのスタート位置
A～D	ギミックややくものの位置

❺ステージに存在するギミックの解説。マップ上のアイコンと対応している
❻ステージに存在するやくものの解説。基本的にギミックと同じだが、これを利用すると「やくもの利用でKO」と「やくものでミス」のボーナスを得られる。ギミックと同じくマップ上のアイコンと対応している
❼当たるとダメージを受けるギミックややくもののデータ。略語は以下を参照。データは大乱闘モードで調べたもので、ほかのモードだと難易度によって変化する

ダ:	受けるダメージ
ふ:	当たったときのふっとばし能力。S、A、B、C、D、E、Fの7段階で、Sがもっとも高く、Fが低い
方:	ふっとばされる方向。方向がランダムの場合は「ラ」と表記している

❽ステージの解説と攻略

隠しBGMについて

表のようにステージによっては通常のBGM1と隠しBGMであるBGM2が用意されており、グレートベイはこどもリンクが、神殿はマルスがそれぞれ使用可能に、ビッグブルーはマッハライダーのフュギュアを入手。それ以外のステージはすべてのキャラクターが使用可能に、以上の条件を満たすとそれぞれのステージでどちらかランダムで流れるようになる。普通にステージを決定するとBGM1になる確率が高いが、LかRボタンを押しながらだと必ずBGM2になるので、[illegible]を選択しよう。ただし、複数のプレイヤーが参加しているときは、全員がLかRボタンを押していなければならないので注意。

★★★ステージBGM一覧表★★★

ステージ名	BGM1	BGM2	ステージ名	BGM1	BGM2
ピーチ城	1	–	ブリンスタ深部	8	–
レインボークルーズ	2	–	オネット	19	35
コンゴジャングル	3	–	フォー・サイド	20	–
ジャングルガーデン	4	–	ビッグブルー	18	34
グレートベイ	5	31	ミュートシティ	17	–
神殿	6	33	ポケモンスタジアム	15	32
ヨッシーストーリー	9	–	王国	21	36
ヨースター島	10	30	王国II	23	36
夢の泉	11	–	ポケモン亜空間	16	–
グリーングリーンズ	12	–	戦場	52	58
惑星コーネリア	13	–	終点	53	59
惑星ベノム	14	–	ププブランド	29	–
アイシクルマウンテン	25	37	ヨッシーアイランド	28	–
フラットゾーン	26	–	コンゴジャングル(旧)	27	–
ブリンスタ	7	–			

キノコ王国

出現条件 ● 初期状態で出現

出　典 ● スーパーマリオ64／N64

ピーチ城



やくもの Ⓐ マグナムキラー

接触

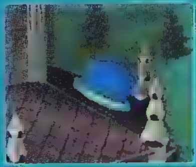
ダ:8　ふ:D　方:ラ

爆発

ダ:57　ふ:S　方:ラ



⊙[illegible]ーの出現位置は9カ所からランダム。ただし、過去3回までにとおったルートから出現することはない。

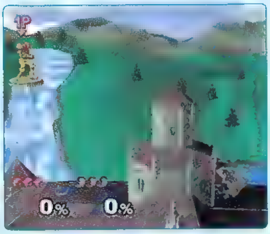


ギミック Ⓑ スイッチ

⊙スイッチは決められた11カ所から、ランダムで1カ所に出現する。[illegible]

マグナムキラー利用法

ピーチ城ではマグナムキラーの爆発を利用して相手にダメージを与えるのが重要。マグナムキラーが光ったら、これに向かって相手を投げるまたはふっとばす、もしくは相手が逃げられないよう足止めして、爆発に巻き込んでの大ダメージをねらおう。逆に自分が巻き込まれた場合は、ガードストップずらしを使って爆発範囲から脱出するように。



⊙左右にある足場は、キャラクターが乗っている間のみ上昇する。

キノコ王国

出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● スーパーマリオブラザーズ64／N64

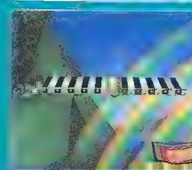
レインボークルーズ

ギミックA 魔法のじゅうたん

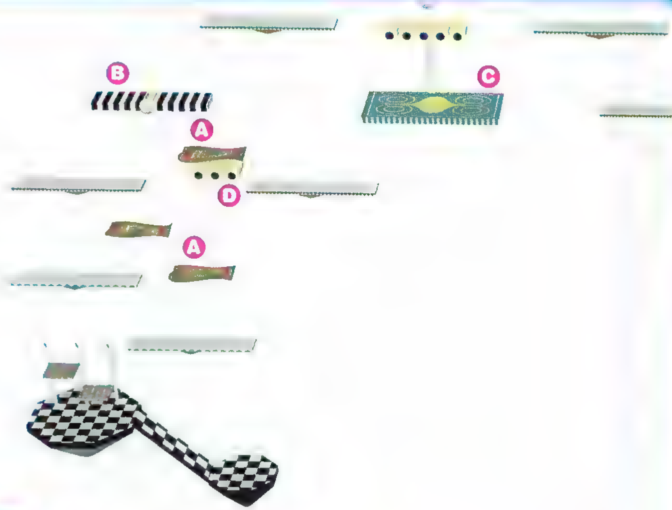


キャラクターが上に乗ると一定のルートを移動する。[illegible]とその場に止まり、静止状態が[illegible]と消える。また、移動ルートの[illegible]に到着したときにも消えるようになっている。

ギミックB シーソー台



[illegible]キャラクターが乗っている側にかたむくギミック。その度合いはキャラクターの重さに比例し、左右に同時に[illegible]



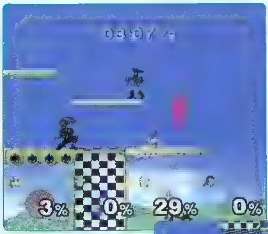
ギミックC ブランコ台



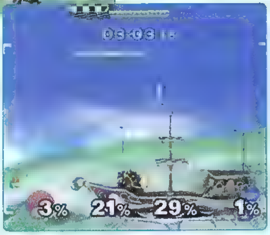
ブランコ台はキャラクターの行動とは[illegible]に[illegible]、揺れる方向を[illegible]ブランコ台の[illegible]い部分があり、これがカチっという音とともに消えると、数秒後にブランコ台本体も消えてしまう。

マップを覚えて移動をしっかり

このマップで注意したいのは、強制スクロールと数々のギミック。強制スクロールは画面が勝手に進んでしまうため、自分もこれに遅れないよう進まないと、ダメージに関係なくミスになってしまう。同様に、すべてのギミックは作動後に消えてしまい、逃げ遅れるとミスになりやすい。これらのことから、ここではスクロールの動きとギミックのしくみを覚えて、自滅しないようにすることが重要。むやみに相手を攻撃するより、スクロールにあわせて移動するだけで勝率が上がる。そこでこのマップで有利なのは、ピカチュウやピチュー、カービィ、プリンなど。彼らのジャンプ力や復帰能力を活かせば、ほかのキャラクターより生き残る確立が高いといえる。

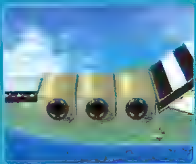


➲船から出発して戻るまで2分。勝敗がつくまで繰り返す。



➲矢印が見えると、すぐに高速下スクロールになる。





ギミック D ちくわ床

➲約2秒間ちくわ床の上に [illegible]

DK DKアイランド

出現条件 ● 初期状態で出現

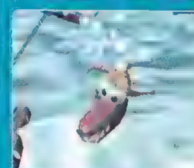
出典 ● スーパードンキーコング／SFC

コンゴジャングル



やくもの A クラップトラップ

ダ：30 ふ：S 方：↑



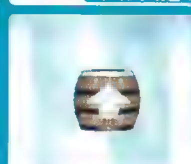
●出現場所は下段左端。[illegible] ふっとばすことも可能。

ギミック B 木箱



●出現位置はクラップトラップと同じ下段左端。[illegible] 攻撃して破壊するとアイテムを出すが、すれちがいざまに壊さなければならず、威力の高い攻撃でないと難しい。

ギミック C タル大砲



●画面下を左右に移動している。[illegible] 方向へ発射される。[illegible] 一定時間がたつと [illegible] ると自動的に発射される。ク [illegible] かに入ることはできない。

ギミック D 流木



●画面奥から手前に向かって流れてくる。出現場所に [illegible] 下段左端に隣接し [illegible] 可能。[illegible] かには、まれに足場にならず、[illegible] ので気をつけよう。

下段をキープしよう

中央にある足場は下段以外すり抜けが可能。したがって、相手より一段低い足場をキープし、そこから上に向かって攻撃するのが基本となる。有利なキャラクターは、上方向への攻撃が強いフォックスがあげられる。中央下段の足場は下から上へのみすり抜けられるため、ファイアフォックスを使えば復帰も容易だ。

DK DKアイランド

出現条件 ● 初期状態で出現

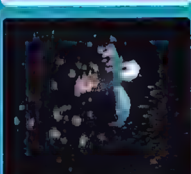
出典 ● ドンキーコング64／N64

ジャングルガーデン



やくもの A クラップトラップ

ダ：30 ふ：S 方：↙



○画面下[illegible]、中央と左右の足場[illegible]ようとしている。[illegible]しても接触してしまう。



ギミック B 激流

○画面下を右から左へ高速で流れている。[illegible]になること、対処が間に[illegible]の理由で脱出は困難。ただし、[illegible]性能が[illegible]ファルコ、すばやく[illegible]

左右の足場で待て

左右の足場から飛び道具を撃ちつづけると、相手はジャンプや空中回避で近づくしかなく、そこをねらって攻撃するといい。これを念頭に置くと、強力な飛び道具を撃てるミュウツーとサムス、飛び道具の回転が早いうえに反射もできるフォックスとファルコ、飛び道具自体を防げるリンクとこどもリンクが有利と言える。



○左右の足場からは飛び道具での攻撃が有効かつ強力。

タルミナ

出現条件 ● 初期状態で出現

出　典 ◆ ゼルダの伝説　ムジュラの仮面／N64

グレートベイ





ギミック B　カメ

●カメ自体が足場になっているが、一定時間たつと水中に[illegible]出現する。カメが水中に入る[illegible]ている木は、カメが左を向い[illegible]の上に着地したチンクルが水没した場合、一定時間たつと自動的に復活する。

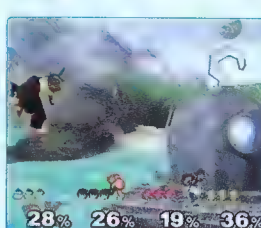


ギミック A　チンクル

●空中をランダムに移動する風船は、上に乗ったりガケつかまりをす[illegible]反動で急上昇する。[illegible]一定時間[illegible]

画面外へ飛ばせ

左右下段の足場から、中央の水面をジャンプして、反対側の足場へ移動するテクニックは基本。これを覚えていないと、ひとつのルートを往復しているところを相手にねらい打ちされることになる。攻撃に関しては、左の画面外にほとんど余裕がないことから、左方向へのふっとばし、ドンキーコングやピカチュウの投げが有効だ。



●ドンキーコングの投げを空中で出すと、ほぼKOできる。

ハイラル

出現条件 ● 初期状態で出現

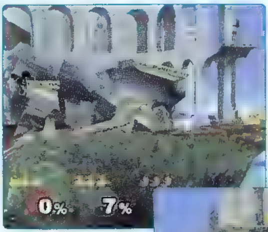
出典 ● リンクの冒険／FCD

神殿

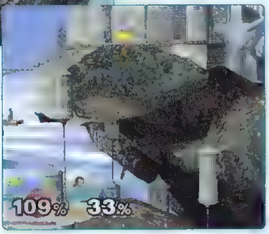


ステージ左下での攻防が勝敗を決める

このステージは攻める場所と守る場所がはっきりしている。攻める場所は画面上部左側で、ここで相手を上方向にふっとばせれば、比較的短時間で決着がつく。逆に守る場所は画面下部左側。ここは上と左方向にある地形のおかげで、ダメージがたまった状態でその方向にふっとばされても生き残る確率が高い。戦い方としては、自分が有利なうちは相手を追いかけるか、上部左側で待って攻撃し、不利になったら下部左下で守りに入る。逆に不利になった相手がこの場所に逃げ込もうとするのを阻止することが勝負を分ける。逃げるにしろ追うにしろ、スピードの速いキャラクターが有利なのは間違いない。



➲でんげきを持ち、しかもすばやいピカチュウは戦いやすい。



➲相手がピンチでも、自分のスピードが遅いと追いつけない。

STAGE DATA ★★★ HYRULE

ヨッシーアイランド

出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● ヨッシーストーリー／N64

ヨッシーストーリー



ギミック A くも



○[illegible]レールに[illegible]け可能もだが、ガケのようにつかまることはできない。[illegible]のルート上にいるかを予測[illegible]のは難しいといえる。

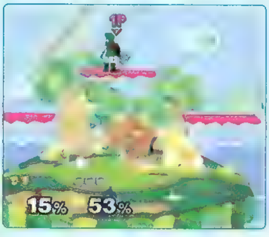


ギミック B ヘイホー

○左右から[illegible]てふっとび、ヘイホーKOのボーナスが入手できる。それ以下だとた[illegible]スイッチをOFFに設定している場合には出現しない。

たべものをエサに使え！

ヘイホーの落とすたべものを回収し回復しながら戦うのが理想だが、たべもの回復は最高で9%で、もしそれに気を取られて10%以上のダメージを受けては意味がない。逆にたべものをわざと放っておき、相手が取りにきたところをねらおう。相手の行動が予想しやすいぶん、少々スキの大きいワザでも当てやすくなるだろう。



○たべもの付近にセンサー爆弾をセットしておくなどのもいい。

ヨッシーアイランド

出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● スーパーマリオワールド／SFC

ヨースター島



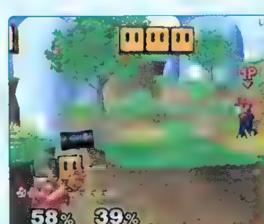


ギミック A くるくるブロック

●普段の状態だと足場として使えるが、[illegible]

地形対応ワザで戦おう

斜めの地形が大半を占め、地形対応ワザを使うと戦いやすい。ただし、中央のくるくるブロックに向かってしりもち落下になる地形対応ワザを使うと、攻撃でブロックを回してしまいそのまま場外へ落ちるので要注意。またCPUにハンマーを取らせると、くるくるブロックを飛び越えられず自滅する場合が多い。覚えておくとラクに勝てるぞ。



●CPUがハンマーを取ったら反対側に逃げよう。

プププランド

出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● 星のカービィ 夢の泉物語／FC

夢の泉



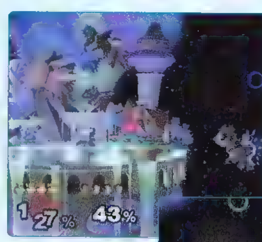
ギミック A 噴水



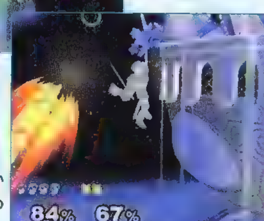
➡ステージの空中にある3つの足場のうち、左右の2つを上下させるギミック。真ん中から吹き出した噴水の高さによって、その2つの足場の高さが変化するようになっている。噴水の吹き出す勢いはランダムで、足場がなくなってしまうこともある。

復帰の攻防がカギ

ほかのステージに比べて足場が狭く、それほどダメージを受けていない状態でもいちばん下の足場の外にふっとばされる場合が多い。よって、復帰能力が高いか、横方向にふっとばし能力の高いワザを使えるキャラクターが有利だろう。運悪くふっとばされてしまったら、空中ジャンプや復帰ワザを組み合わせてなんとか戻るように。幸い広い足場の両端はガケとしてつかまることが可能だ。逆にふっとばした相手が復帰しようとしているなら、下方向にふっとばせるメテオワザなどを使って空中で撃墜したり、ガケつかまりをねらっているようなら、ガケ際で強攻撃下やスマッシュ攻撃下などを使ってジャマしよう。



➡空中でメテオワザを決めるのは難しい。練習あるのみだ。



➡ガケにはひとりしかつかまれない。先につかまって阻止しよう。

★ プププランド

出現条件 ● 初期状態で出現
出典 ● 星のカービィ／GB

グリーングリーンズ



ギミック A ブロック

ダ：22　ふ：C　方：ラ



➊左右2カ所にあり、攻撃すると壊れるブロック。壊すと[illegible]てきて、最大5段まで積み上がる。爆弾マークのブロック[illegible]巻き込んで爆発する。



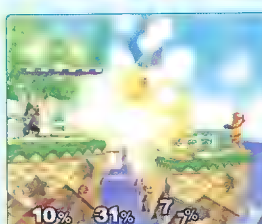
ギミック B ウィスピーウッズ
やくもの B リンゴ

リンゴ落ちる前	リンゴ落ちた後【( )内は爆弾】
ダ：1　ふ：E　方：ラ	ダ：11(30)　ふ：D(S)　方：ラ(ラ)

[illegible]

危険な爆弾ブロック

注意したいのは、やはり爆弾マークのブロック。積み重なっている場合は触れても爆発しないが、補充されブロックが上から降ってくるときに当たると大ダメージを受けてふっとばされてしまう。積み重なったブロックの上をジャンプで通過するときが特に危険で、ブロックが補充されているときは近寄らないほうがいい。

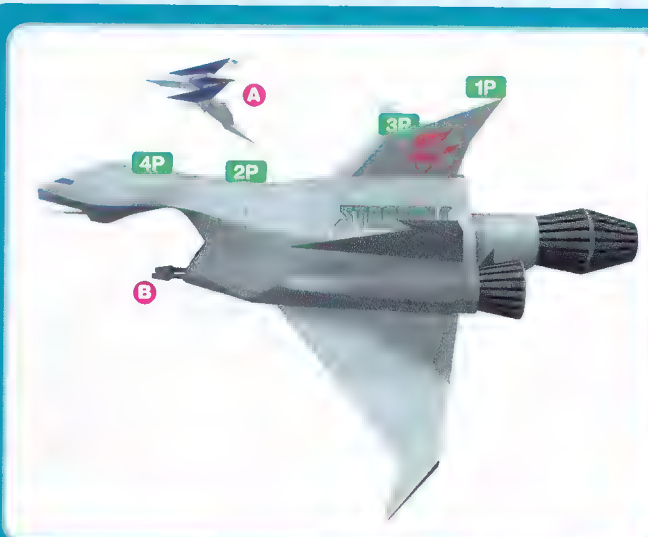


➲飛び道具を爆弾ブロックに当てて、相手を爆発に巻き込もう。

ライラット系

出現条件 ● 初期状態で出現
出典 ● スターフォックス64／N64

惑星コーネリア



STAGE MAP

やくもの A アーウィン・ウルフェン

手前
ダ：12 ふ：D 方：←

奥
ダ：10 ふ：D 方：↑



◆画面手前か奥から出現する戦闘機。出現場所によって攻撃方法がちがい、手前の場合は左右方向から、奥の場合は[illegible]。手前から出現した場合は足場として[illegible]上下にすり抜けが可能。アーウィンとウルフェンのちがいは見た目だけとなっている。



やくもの B グレートフォックス砲台

ダ：30 ふ：B 方：←

◆ランダムで充填を始め、一定時間が経過すると前方に[illegible]

仲間の助言が役に立つ？

奥から攻撃してくるアーウィンとウルフェンがやっかい。戦いに夢中だと思わぬダメージを受けてしまうので、つねにシールドの準備をしながら戦おう。また、フォックスかファルコを使っているとき、十字ボタンの下を連打すると1対戦につき1回仲間たちの会話や助言が聞ける。興味があるなら試してみよう。



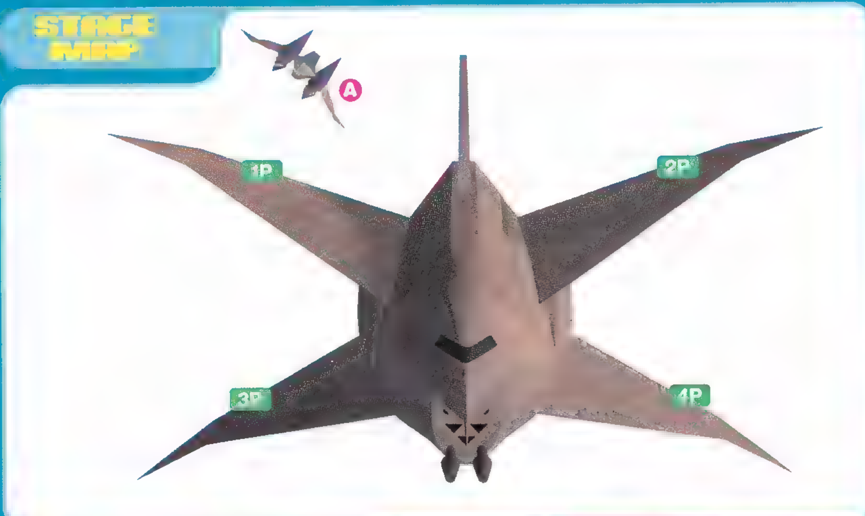
◆仲間のセリフは、いくつかのパターンが用意されている。

ライラット系

出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● スターフォックス64／N64

惑星ベノム





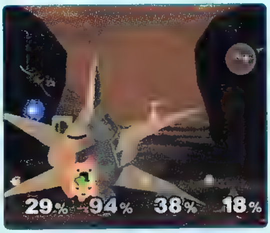


やくもの A アーウィン・ウルフェン ダ：10 ふ：D 方：↑

[illegible]

レーザーを防ぐ必殺ワザ

注意したいのは、やはりアーウィンとウルフェンの攻撃だろう。シールドで防御するのが無難だが、フォックスやファルコならリフレクター、ネスならサイマグネットを出しっぱなしにして防いでもいい。また、このステージでも惑星コーネリアと同じく、フォックスかファルコの仲間たちの会話や助言を聞くことが可能だ。



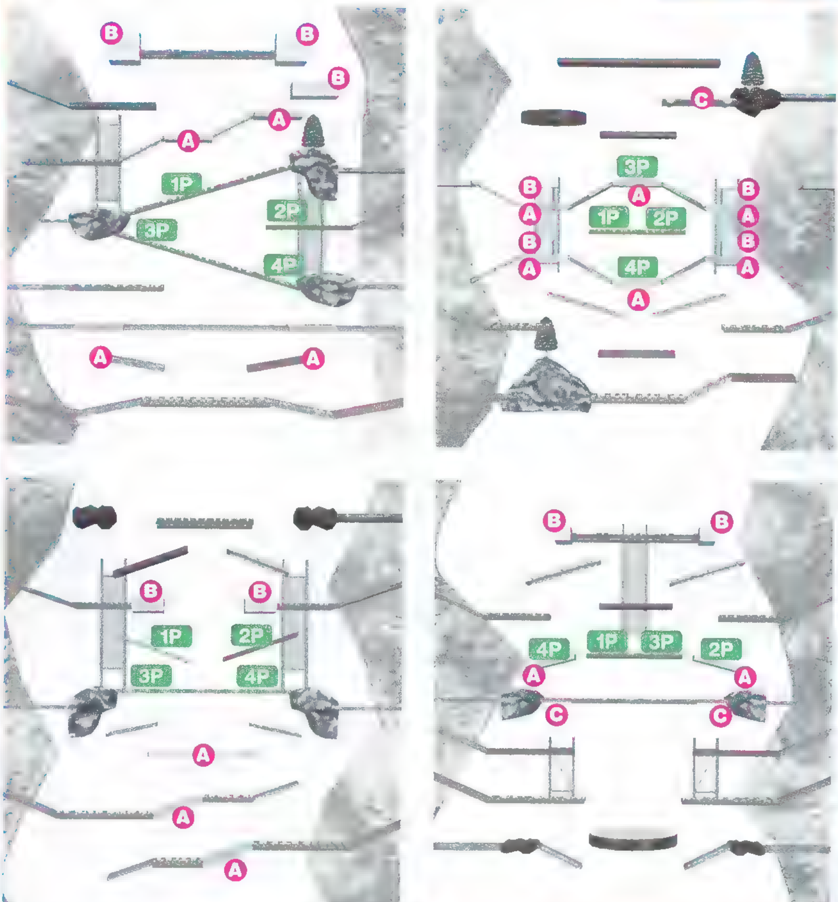
●ネスのサイマグネットだと20も回復できる。必ず利用しよう。

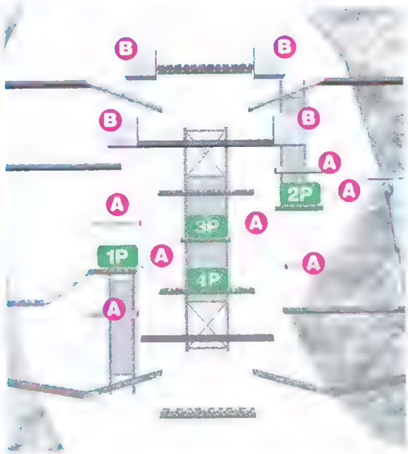
無限氷山（むげんひょうざん）

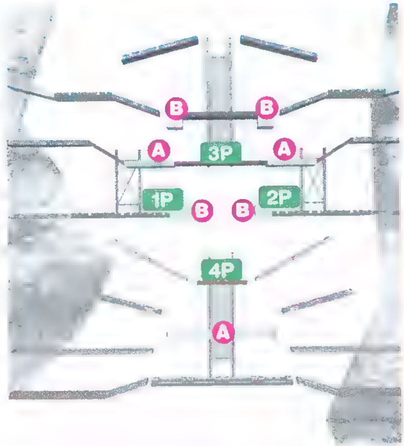
出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● アイスクライマー／FC

アイシクルマウンテン







ギミック A 氷の足場



◯[illegible]ファルコンのスマッシュ攻撃[illegible]前進する[illegible]普通の足場で[illegible]きに氷の足場に[illegible]と[illegible]

ギミック B 破壊できる足場



◯攻撃や飛び道具を当てると破壊できる足[illegible]の足場と同じくすべるようになっており移動しづらい。また、氷の足場が上下にすり抜けが可能となっ[illegible]不可能[illegible]まれないように急いで移動しているときは注意。

ギミック C 傾く足場



◯一見普通[illegible]ク。スクロールの関係でいちば[illegible]いステージ全体で3カ所しかなく、覚えておけばそのような事態は避けられるだろう。

スクロールに注意

アイシクルマウンテンは、ランダムで画面が上か下に強制スクロールすることが最大の特徴で、それについていけないと場外になってしまう。特に上方向に高速スクロールするときがあり、重くて高くジャンプできないキャラクターだとそれについていくのがやっとだ。画面がスクロールし始めたら、戦いをやめて場外にならないよう移動に専念しよう。もちろん相手の攻撃には十分注意すること。またこのステージは、地形の異なる6つのブロックが上下につながって構成されている。どの順番かは毎回ランダムで、同じブロックがつながっている場合もある。



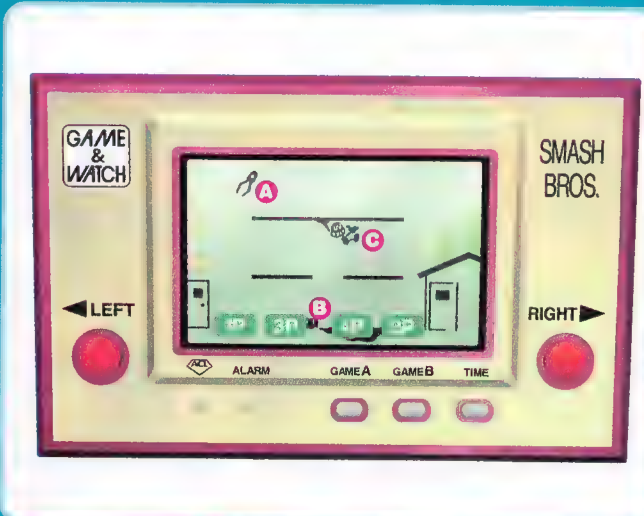
◯アドベンチャーだと、トッピーとホワイトベアが出現。

超平面

出現条件 ● Mr.ゲーム&ウォッチでレギュラー戦をクリアする

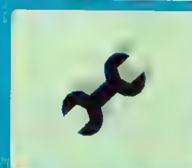
出　典 ● ゲーム&ウォッチ／GW

フラットゾーン



ギミック A ヘルメット

ダ：10 ふ：C 方：↑

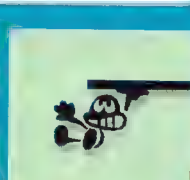


⬆上から落ちてきて当たる
[illegible]
を当てると横に飛び最大で
[illegible]
び道具になる。ワザのダメー
[illegible]
ドとダメージが増加する。



ギミック B オイルパニック

⬅左か右の[illegible]
中央の床にオイルをばらまくギミ
[illegible]
づらくなるが、一定時間でオイル
は消え、もとの状態に戻る。



ギミック C マンホール

⬅空中の足場をさまざまな形に
変[illegible]
は[illegible]
不可能。あまり気にせずいちば
ん下の床で戦うようにしよう。

あまりにも狭いステージ

ステージの特徴から、簡単に場外にふっとぶ大味な展開になりがち。しかも、ランダムで降ってくるヘルメットを避けるのが難しく、勝敗は運の要素がからむだろう。唯一の対抗策はつねにしゃがみ状態でいることで、立っているときよりふっとばされる距離が短くなる。よって、しゃがみながら攻撃できる強攻撃下を中心に戦おう。

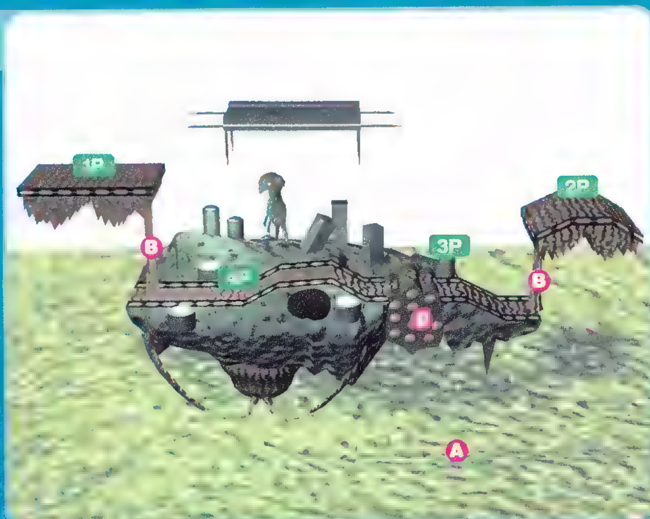


⬅ヘルメットは5種類あるが、受けるダメージなどに変化はない。

出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● メトロイド／FCD

ブリンスタ

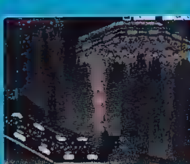


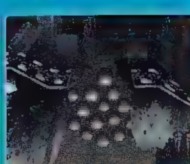
やくもの A 酸

ダ：10 ふ：D 方：↑



一定時間で上下を繰り返す酸[illegible]全体が振動するので、それで[illegible]予測しよう。





ギミック B 細胞柱・増殖細胞

左の写真が細胞柱で、右が増殖細胞となっている。[illegible]

酸に注意

一定時間で上下を繰り返す酸がやっかいで、落ちると思わぬダメージを受けてしまう。しかし、いちばん上の足場まで酸が上昇することはないため、その場所をキープしながら戦うといい。CPU戦のみ有効だが、酸が上昇を始めるとCPUはいちばん上の足場に移動し動かなくなる。よって、この方法でも酸の上昇を予測できる。



左の細胞柱を壊しておくと、酸に飲み込まれない足場になる。

惑星(わくせい)ゼーベス

出現条件(しゅつげんじょうけん) ● 対戦(たいせん)ゲームの試合(しあい)を50回(かいすう)行なう

出典 ● スーパーメトロイド／SFC

ブリンスタ深部(しんぶ)



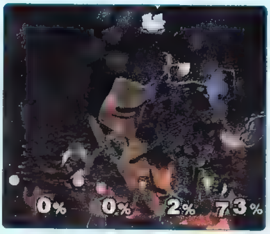


ギミック A **クレイド**

○一定時間(いっていじかん)で出現(しゅつげん)し、ステージを回転させ[illegible]巨大な[illegible]。クレイドが右手を[illegible]ろすと時計回りに、左手だと反時計回りにステージが回転する。[illegible]の法則を覚えて回転を事前に予測[illegible] [illegible]

ハンマーは厳禁？

空中(くうちゅう)での移動力(いどうりょく)が高(たか)い、ピーチ、カービィ、プリンといったキャラクターが有利(ゆうり)。彼(かれ)らなら、回転(かいてん)するステージを苦(く)にせず戦(たたか)えるだろう。また、出現(しゅつげん)アイテムのなかでは強力(きょうりょく)なハンマーだがここでは取(と)らないほうがいい。ハンマーで攻撃中(こうげきちゅう)は空中(くうちゅう)ジャンプや復帰(ふっき)ワザが使(つか)えず、そのときステージが回転(かいてん)すると落下(らっか)する可能性(かのうせい)が高(たか)いからだ。



○制限時間(せいげんじかん)がなければ、安全(あんぜん)な下(した)に逃(に)げるという方法(ほうほう)も。

イーグルランド

出現条件 ● 初期状態で出現
出典 ● マザー2／SFC

オネット

ギミック A 看板



⬆看板は中央のビルにある2つの足場にキャラクター、アイテム、モンスターボールから出現したポケモン、のい[illegible]経過するともとに戻る。







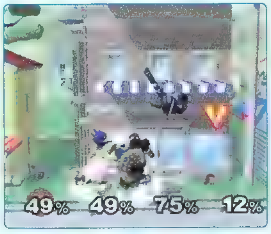
やくもの B [illegible]

ダ：30　ふ：A〜S　方：ラ

⬅画面右から出現し、[illegible]ダメージを受けふっとばされる。[illegible]ダメージはどの[illegible]、ふっとばし[illegible]色によって[illegible]黄色、[illegible]、水色、ピンク[illegible]。前方、[illegible]、その場回避や他の足場に[illegible]ことで[illegible]が可能だが、失敗し[illegible]防御する[illegible]

初心者の練習用に

足場や障害物が多く、キャラクターによって有利不利の差が出にくいステージだ。大ダメージを受ける車の存在さえ気をつければ、プレイヤーの能力が直接結果に結びつくだろう。また、オネットは下方向に落ちる心配のない数少ないステージでもある。初心者は操作に慣れるまで、このステージで練習するといい。



⬅車が出現する前は、左写真にある警告マークが現われる。

イーグルランド

出現条件 ● 対戦ゲームの試合を100回以上行なう

出典 ● マザー2／SFC

フォー・サイド



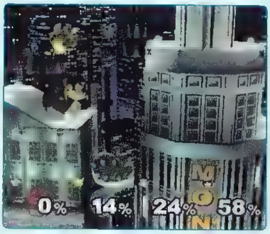


ギミック A UFO

●UFOは [illegible]

有利な足場をキープ

下方向に攻撃可能な飛び道具を持つキャラクターが有利に戦えるステージ。彼らにビルの高い場所から飛び道具を連発されると、飛び道具を持たないキャラクターはジャンプで近寄らなければならず非常に不利になるだろう。そうなってしまったら空中回避を駆使して近寄り、以後その場所を自分がキープするように戦おう。



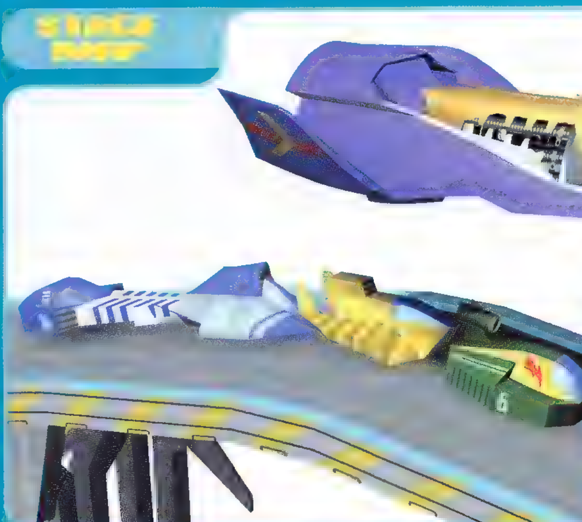
●落下すると場外になる場所が多い。操作ミスをなくそう。

F-ZEROグランプリ

出現条件 ● 対戦ゲームの試合を150回以上行う

出典 ● F-ZERO X／N64

ビッグブルー



キャラクター出現位置



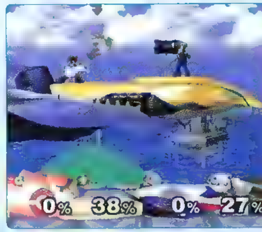


ギミック A F-ZEROマシン・コース

●F-ZEROマシンは連なってコース上を走っており、足場として乗ることが可能。[illegible]下から[illegible]抜け可能となっている。一方コース上に落ちると、ものすごい速さで画面左の場外へと運ばれてしまう。もし落ちたらすぐにジャンプして脱出しよう。また、[illegible]場所に落下すると[illegible]注意。

攻撃よりも足場を確保

落ちると左へ運ばれてしまうコースと、つねに移動しているF-ZEROマシンや空中の足場、これらのおかげで非常に戦いにくいステージといえる。よって攻撃に専念するよりも、コースに落下しないことを最優先に考えること。相手の攻撃を受けにくい安全な足場を確保し、そこから攻撃しやすい相手がいれば攻めよう。



●離れた所で乱戦が行なわれているなら、様子を見るのもいい。

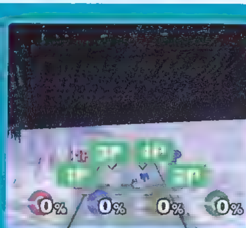
F-ZEROグランプリ

出現条件 ● 初期状態で出現

出典 ● F-ZERO X／N64

ミュートシティ

キャラクター出現位置



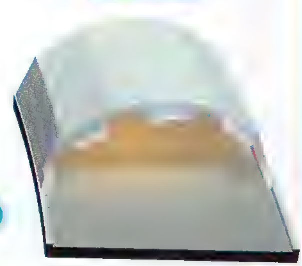
Ⓐ地点



Ⓑ地点



Ⓒ地点



Ⓓ地点へ



やくもの **F-ZEROマシン** ダ：10 ふ：E 方：↑

◎30台のF-ZEROマシンがコースを周回しており、キャラクターに当たることでダメージを与える。最初は集団で周回しているが、[illegible] 長時間経過 [illegible]





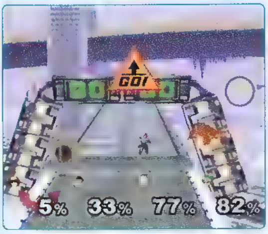
ギミック　コース　ダ：18　ふ：D　方：↑

●グランプリが行なわれているコースで、各地点を移動しているときに落ちるとダメージを受ける。コース外に落ちると場外になるから、ふっとばされたときは足場に戻れなくてもコースに戻ろう。また、コースを利用してKOするとダメージ床関連のボーナスを入手できる。

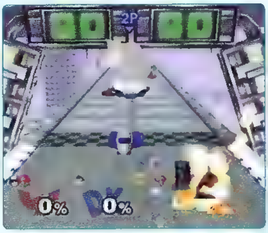
ちょっと変わった遊び方

Ⓐから Ⓕまでの各地点で停止しつつ、グランプリコースを一周するステージ。コースの幅はⒶ地点から徐々に広くなって行き、Ⓒ地点で最大、以後徐々に狭くなってスタート地点の幅に戻る。コースに落ちればダメージを受けるが場外にはならないので、まずはそれを覚えて粘り強く戦えるようになろう。注意したいのはⒺからⒻ地点の間で、コースがなくなる場所がある。もちろんそこで落下すると場外だ。

息抜きとして、30台のF-ZEROマシンをすべて破壊するまでの時間を競うといった遊び方もできる。猛スピードで進むマシンにダメージを与えるのは非常に難しく、なかなか苦労するだろう。すべてのマシンを破壊すればレースは中止に……なんてことにはならない。



●各地点へは、コース上を移動することの足場で行なわれる。

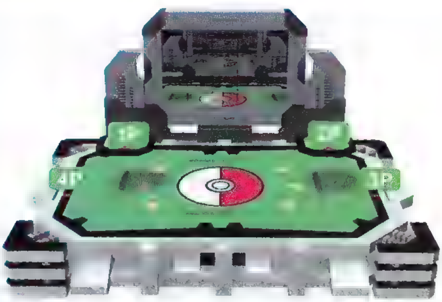


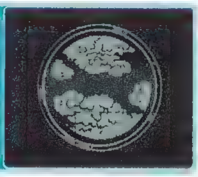
●ハンマーが出やすい設定だとF-ZEROマシンを破壊しやすい。

出現条件 ● 初期状態で出現

出　典 ● ポケモンスタジアム／N64

ポケモンスタジアム



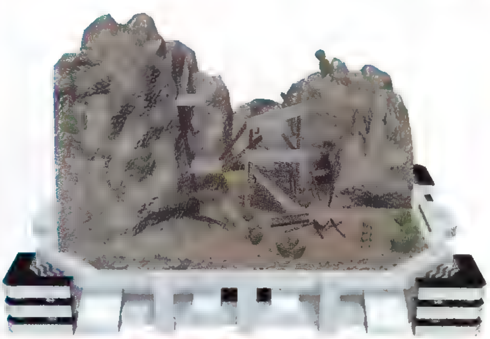


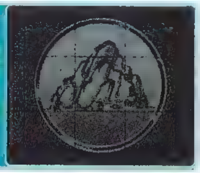
ノーマルタイプ



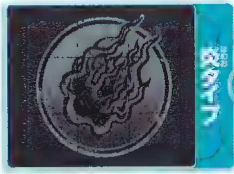
草タイプ

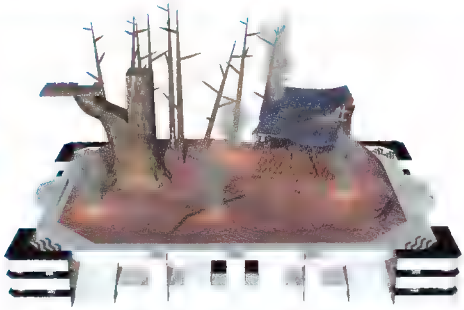


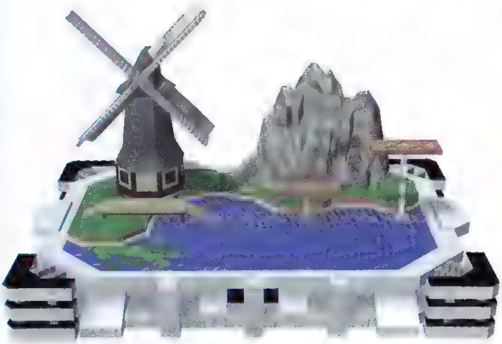




岩タイプ



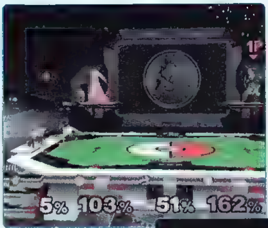




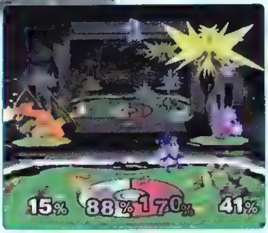


モンスターボールを逃すな!

スタートしたときはノーマルタイプだが、一定時間が経過すると草、岩、炎、水の各タイプに変化し、地形が大きく変わるのが最大の特徴。どのタイプになるかは毎回ランダムで、草、岩、炎、水のいずれかになったあとは必ずノーマルに戻る。背景のオーロラヴィジョンからはいろいろな情報が表示され、なかでもタイム制やコイン制で戦っているとき、だれがトップかわかるのはありがたい。なるべく見逃さないように。また、このステージではほかに比べモンスターボールの出現確率が高い。ポケモンを呼び出して味方につければ当然有利になるので、相手に渡さないように。空中キャッチなどのテクニックを駆使して、いち早く拾えるようになろう。



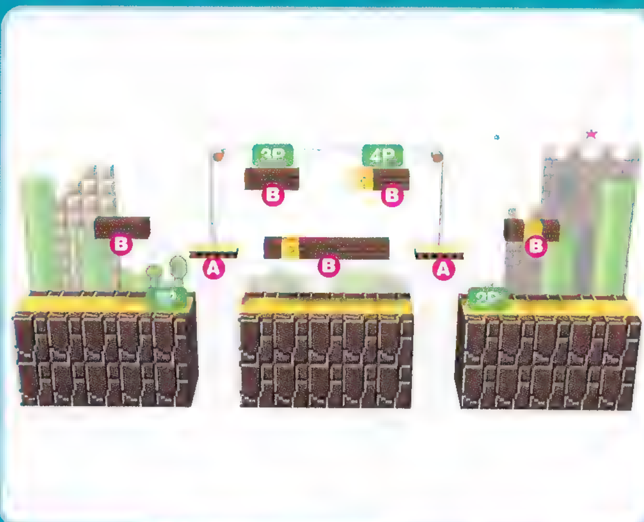
オーロラヴィジョンにマークが映ると、そのタイプに変わる。



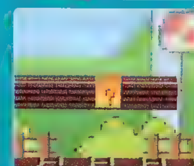
伝説のポケモンを呼び出せれば、戦況が一気に有利になる。

いにしえの王国

出現条件 ● 初期状態で出現
出典 ● スーパーマリオブラザーズ／FC



ギミック B 壊れるブロック



○[illegible]10秒でもとに戻る。なかにはランダムで？のマークの[illegible]それを壊すとアイテムが出現するようになっている。どちらのブロックも上下にすり抜けられないので注意。

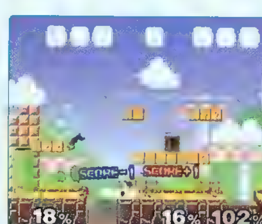


ギミック A バランス

○いわゆる天秤と同じギミック。[illegible]

ピンチになったら中央で

ダメージがたまってピンチになったときは、中央のいちばん下の足場で戦うといい。この場所ならブロックがあるため、上方向にふっとばされても場外になりにくく、ねばり強く戦うことができる。ただし、上のブロックがなくなったら、再びブロックが出現するまで緊急回避などを駆使してしばらく逃げ回るように。



○ごくまれにブロックすべてが？ブロックになることもある。

いにしえの

出現条件 ● フィギュアのキャサリンを入手する

出典 ● スーパーマリオUSA／FC

王国Ⅱ

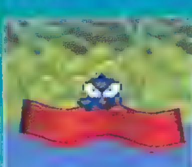


やくもの A キャサリン

ダ：1　ふ：E　方：ラ

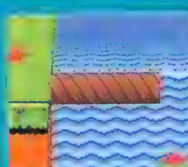


○左右の足場に[illegible]



ギミック B トトリゲス

○じゅうたんに乗って出現し、空中を左右に移動してしばらくすると画面外へ消える。じゅうたんは足場になっており、[illegible]利用するといいだろう。

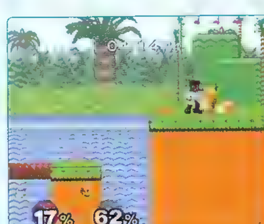


ギミック C 落下する丸太

○画面奥から流れてくる丸太は、滝から落ち始めると足場として乗ることができる。すり抜けも可能で、自分が落下[illegible]

投げてKOをねらおう

左右どちらかの足場で戦い、場外へ向けてふっとばす戦法が強い。相手が近寄ってくるまで待ち、接近されたら前方回避で後ろに回り込みスマッシュ攻撃でふっとばそう。ただしこの戦法は強力である反面、自分の後ろが場外であるためリスクも高い。ふっとばし能力の高い相手のワザは、きちんと防御して対処しよう。



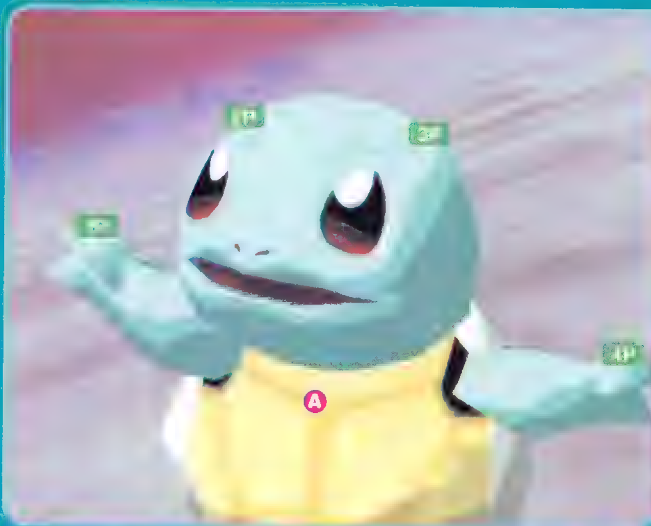
○後ろ投げが強力なキャラクターならば、そのまま投げよう。

カントー地方

出現条件 ● 対戦ゲームの試合を200回行なう

出　典 ● 大乱闘スマッシュブラザーズDX／GC

ポケモン亜空間



ギミック A ポケモン



↑全18種類におよぶポケモンがステージを構成する。[illegible]ていので、そちらを参照。

1 ゼニガメ



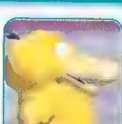
スタート直後からいて、しばらくすると下に消える。また、1周すると再び下から出現する。

2 イワーク



ゼニガメの頭上から姿を現わす。しばらく中央にいるが、コダックが出現し始めると右へ消える。

3 コダック



画面左下から出現し、そのまま左上へと消えていく。全身が画面内に現われることはない。

4 チコリータ



コダックの頭上から出現し、画面を横切るように移動。ヤドンが出始めたころ右へ姿を消す。

5 マタドガス



チコリータが消える直前に右下から出現。徐々にフェードアウトしながら上に消えていく。

6 ヤドン



マタドガスとほぼ同じタイミングで出現。しっぽが長く下全体の足場になる。最後は右下に消える。

7 ポリゴン



右から出現し、ヤドンの上空を飛んで左へ消える。移動が速く足場として使うのは困難。

8 ウパー



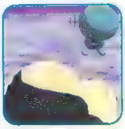
ヤドンが消え始めると左下から現われ、ソーナンスが出現するまで画面を漂うように移動する。

9 ウソッキー



ウパーと同じ場所から出現。上に移動しつつ姿を消す。腕と足の部分はすり抜けが可能になっている。

10 カビゴン



ウソッキーの消えるころ下から出現。しばらく動かず、フシギバナが現われるとゆっくり下に消える。

11 フシギバナ



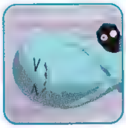
右下からその巨大な姿を現わす。移動速度は一定で、そのまま左下へと移動して消える。

12 パウワウ



フシギバナにつづくように右下から出現する。動きもフシギバナと同じで、左下に消えていく。

13 ソーナンス



パウワウの消え始めに右下から頭を出して消える。そのあと全身を見せ、戻るように姿を消す。

14 アンノーン



空中を飛ぶように左右から現われる。合計14体出現し、ゼニガメに戻るまで出現し続ける。

15 トサキント



画面の左下から姿を現わし、上下に3回飛び跳ねる。そのあとは出現した場所に戻って消える。

16 ベロリンガ



左下から右に消えるように移動する。途中動きが止まると舌をちぢませ、再び伸ばしながら消えていく。

17 ラッキー



下から現われ、引っ込むように姿を消すポケモン。左下と右下、交互に4回出現する。

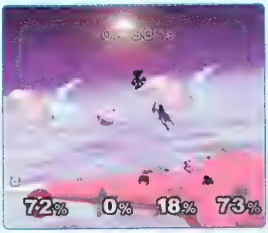
18 イシツブテ



右下からゆっくりと現われ左下へと消える。中央でしばらく止まるので、そのとき足場にしよう。

ポケモンの出現パターンを覚えよう

とにかくステージの足場となる、ポケモンの出現位置や動きを覚えよう。それを覚えないで戦っていると、突然足場がなくなったり、乗ったまま上や左右に運ばれて場外になってしまう。すべてのポケモンが出現し1周する時間は約3分20秒。それほど長い時間ではないので、トレーニングモードなどで練習するといい。



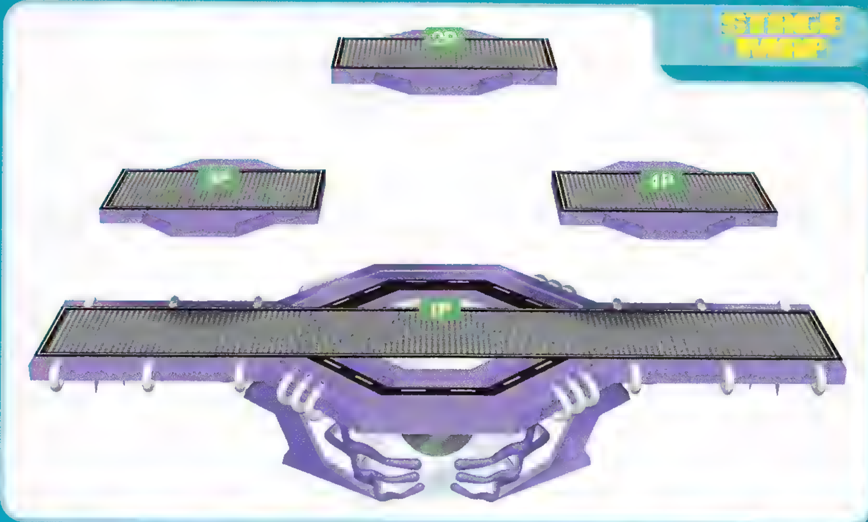
◯パターンを覚えれば、ポリゴンでも足場として活用可能。

スペシャル

出現条件 ● なんらかのキャラクターでオールスターをクリアする

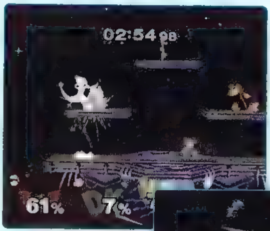
出典 ● 大乱闘スマッシュブラザーズDX／GC

戦場

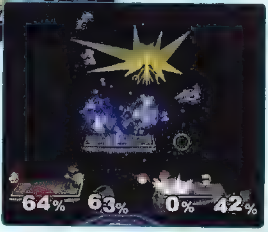


上下の攻防がカギ

ギミックやしかけものがまったくなく、キャラクターの能力とプレイヤーの腕がそのまま成績に現われるステージ。純粋に対戦を楽しみたいときにオススメといえる。どのキャラクターにもいえることだが、上に対する攻撃手段と下のそれを比べると、上方向に強力なワザがそろっている。よって、とにかく相手よりも下の足場で戦うのがすべてのキャラクターに共通する基本戦略だ。また、上の足場にスマッシュ攻撃上が届くキャラクターはそれだけで有利になるだろう。逃げる場所の少ないこのステージでは、モンスターボールやハンマーといった広範囲に攻撃できるアイテムを相手に渡さないよう特に注意しよう。



➲相手より低い足場で戦えば、必然的に有利になる。



➲伝説ポケモンは、ステージの半分を攻撃できるものも。

スペシャル

出現条件 ● なんらかのキャラクターでイベント戦Lv.51をクリアする

出典 ● 大乱闘スマッシュブラザーズDX／GC

終点

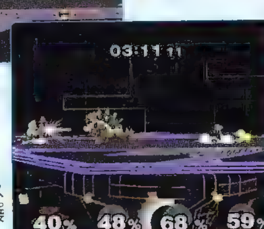


飛び道具が有効なステージ

戦場と同じくギミックややくものがまったくなく、足場だけのシンプルなステージ。ここで有利なのは、飛び道具を使えるか空中戦に強い、どちらかのキャラクターだろう。特に、ステージの端から端まで届くブラスターを使えるうえにリフレクターで飛び道具を跳ね返せるフォックスとファルコ、多彩な飛び道具を持ち盾で飛び道具を防げるリンクとこどもリンクの4人が強い。飛び道具を持たないキャラクターでこれら4人を相手にするときは、飛び道具を避けつつジャンプや前方回避で接近しよう。飛距離の長いレイガンやスーパースコープを運良く入手できたなら、それでけん制しつつ近寄ってもいい。



➲ピカチュウならでんげきとかみなりで死角なく攻撃可能。



➲フォックスのブラスターなら、強引に接近する方法も。

旧ステージ

出現条件 ● すべてのキャラクターで、ターゲットをこわせ!をクリアする

出典 ● ニンテンドーオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ/N64

プププランド



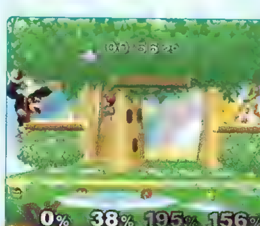


ギミックA ウィスピーウッズ

◆リンゴをばらまかないこと以外はグリーングリーンのウィスピーウ [illegible]
相手をふっとばすときは、息の吹いている方向にふっとばすように。

実力の差がでるステージ

ダメージを受けるギミックがなく、広さや足場の数が平均的なことを考えると実力がそのまま結果に出るステージだ。有利に戦えるのは接近戦が得意でスピードの速いキャラクター。足場を利用すれば飛び道具を持っている相手にも難なく接近できるし、スピードを活かせばアイテムを相手より先に取ることができるのだ。



◆有効なアイテムは、空中キャッチして相手に渡さないように。

旧ステージ

出現条件 ● ホームランコンテストで、400m以上の記録を出す

出典 ● ニンテンドーオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ／N64

ヨッシーアイランド



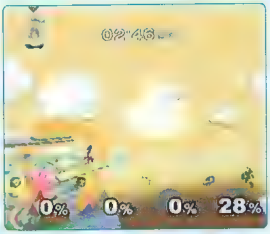


ギミック A **くも**

◯ステージの右に2つ、左にひとつあるギミック。足場として乗ることができ、しばらくキャラクターが乗っているうちに消えてなくなる性質を持つ。時間制限のないルールで戦っているとき、ヨッシーやプリンといったジャンプの滞空時間が長いキャラクターなら、くもを利用して逃げ回るといった戦法も有効だ。

フィニッシュは上か左へ

中央の足場で戦っているときに右にふっとばすと、なかなか場外にならずくもを利用して復帰される可能性が高い。よって、最後は上か右より狭い左にふっとばして倒そう。また、相手がいちばん右のくもに逃げるようであれば、真ん中のくもからカプセルなどの飛び道具で攻撃し、自分は再び中央の足場に戻ってこよう。



◯飛び道具で攻撃するときにくもを消せば、相手は戻りづらい。

DK 旧ステージ

出現条件 ● 百人組み手の十五分耐久組み手をクリアする

出典 ● ニンテンドーオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ／N64

コンゴジャングル



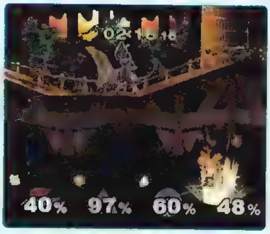


ギミック A タル大砲

●DKアイランドの[illegible]

地形対応ワザで戦おう

くぼんだ地形と、反時計回りに回転しているふたつの足場が特徴的なステージ。くぼんだ地形で戦うときは、地形対応ワザが役に立つ。左上と右上にあるふたつの足場は、相手の飛び道具を避けたり体勢を立て直すときに使える。ただし、その場所は上にふっとばされる確率が高くなるので、下からの攻撃には十分注意。



◆くぼんだ足場は下からすり抜けることが可能。

迷わずサクサク

SINGLE MODE GUIDE

ひとりゲームガイド

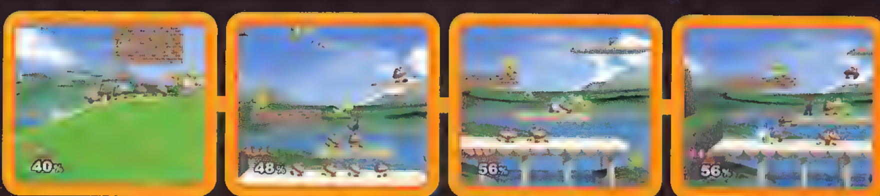
237-352



ポキポキ(指)　(ヨシヨシ・・・)　(ちょっと待て?)　(オレ、何した?)



コキコキ(首)　(そろそろ来るな)　(2本まとめて~)　(↑お手上げ状態)



(なつかしい~)　(ココ知ってるぜ)　(ノコノコを・・・)　(1UP!・・・ナシよ・・・)



(ドキドキ)　(自分を信じて・・・)　(みんなアリガトォ!)　(バンザイ・・・ナシよ・・・)



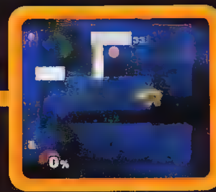
(恐怖の大爆発)　(ﾋｷﾞｬｱｱｱ!)　(ﾌﾟﾋｲｲｲｲ!)　(コレ強制イベント?)



(ジワリ……)



(ジワリ……)



(手に汗)



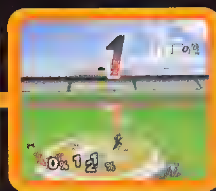
(ビッショリ)



(ヨシャッ!)



(オリャリャリャリャ!)



(ブギィイイイイ!)



(ハァ?)



(・・・・・・)



(!!!!!!)



(??????)



(ガシャーン)



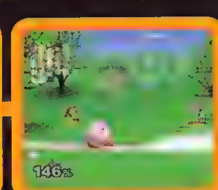
(回復　回復)



(次、次)



(危険、危険)



(無、無、無、無)

SINGLE MODE ★★★ SIMPLE

もおいい!!

そんなアナタは……☞

ひとりゲーム・レギュラー戦

シンプル

前作の「1Pモード」に近いシンプルでは、1対1の通常戦や10体と戦う軍団戦など、いろいろな戦いが楽しめるのだ。

▶前作に近いシンプルなモード

シンプルのステージは右の表のように構成されている。それぞれのステージの対戦相手とマップは、各項目にある表で紹介しているなかから選ばれるが、一度出現したキャラクターはその後使用、または選択可能のものがステージでは出現しないようになっているぞ。

★★★ステージの種類★★★

STAGE	種類
1	通常戦
2	チーム戦
BONUS	ターゲットをこわせ!
4	通常戦
5	ジャイアント戦
BONUS	フィギュアゲット
7	通常戦
8	軍団戦
BONUS	つきすすめ
10	メタル戦
11	最終戦

STAGE 1・4・7 通常戦

制限時間 5:00:00

CPU戦・1対1の基本を覚えよう

1対1で戦うのが通常戦で、相手を撃墜すればクリアになる。この戦いがCPU戦の基本となるので、ここでCPUを効率よく倒す方法を覚えよう。

CPUを上下か左右に揺さぶって、相手のスキを狙って攻撃するのが、もっとも安全な戦いかただ。広めの平地があるならば、そこで相手が寄ってくるのを待ちかまえて、近づいてきたら緊急回避で背後にまわりこむといい。相手はなんらかのワザを出していることが多いので、つかみやスマッシュ攻撃でダメージをあたえられる。

広めの平地がなく、コンゴジャングルのように足場が上下に並んでいるマップでは、上下移動のスキをねらおう。上の足場などで待ちかまえて、相手が上ってきたところを攻撃し、下へ降りて追いかけてきたところを攻撃、と繰り返すといい。



◎真下で待つよりも、少し相手の後ろ側で待ったほうが、より安全といえる。

★★★通常戦★★★ 対戦相手／ステージ一覧

対戦カード	ステージ名
マリオ	ピーチ城orレインボークルーズ
ドンキーコング	コンゴジャングルorジャングルガーデン
リンク	グレートベイor神殿
サムス	ブリンスタorブリンスタ深部
ヨッシー	ヨッシーストーリーorヨースター島
カービィ	夢の泉orグリーングリーンズ
フォックス	惑星コーネリアor惑星ベノム
ピカチュウ	ポケモンスタジアム
ルイージ	王国or王国Ⅱ
C.ファルコン	ミュートシティorビッグブルー
ネス	オネットorフォー・サイド
プリン	ポケモンスタジアム
クッパ	ピーチ城or戦場
ピーチ	ピーチ城or王国Ⅱ
ゼルダ	神殿
マルス	グレートベイ
ミュウツー	終点orポケモンスタジアム
アイスクライマー	アイシクルマウンテン
ドクターマリオ	王国
こどもリンク	グレートベイor神殿
ファルコ	惑星コーネリアor惑星ベノム
ロイ	グレートベイ
ピチュー	ポケモンスタジアム

STAGE 2

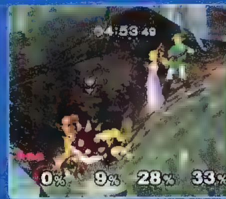
チーム戦

制限時間
5:00:00

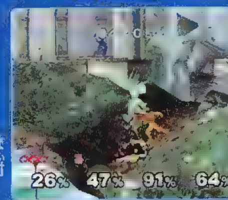
自分は援護をメインに行動しよう

2対2の戦いで、自分の味方はCPUが操作し、キャラクターはランダムで選ばれる。相手チームのキャラクター2体を倒せばクリアで、味方がやられてもストックが減るようなことはない。

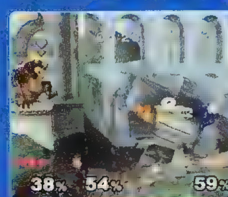
この戦いでは、みかたがミスすると2対1で戦うはめになるので、攻撃を重視して味方に攻撃が集中しないように気をつけること。それぞれが1対1で戦うよりも、味方の近くにいるようにして、2対2、または2対1の状況を維持したほうが安全。自分の動きは味方の状況によって変えていくといい。味方がふくろ叩きにあっているようならば、スマッシュ攻撃や投げで相手をふっとばして救出すること。味方が相手を攻撃している間は、ホールドしたスマッシュ攻撃などの大ワザで大ダメージをねらっていこう。つかみからの打撃も有効。相手をつかんでいる間に味方が追撃してくれることがあるので、相手をつかんだら、つかみ打撃を2発くらい当ててから投げるようにしよう。投てきアイテムや飛び道具で、少し離れたところから援護射撃するのもオススメだ。



⊖味方を盾にする感じで相手を待ちかまえると、大ワザをねらいやすい。



⊖なるべく1体をふっとばしておくようにすれば、2対1の状況を作り出せる。



⊖モンスターボールや回復アイテムは、出現したらすぐに自分で取ろう。

★★★チーム戦★★★ 対戦相手／ステージ一覧

対戦カード	ステージ名
マリオ&クッパ	終点
マリオ&ピーチ	王国Ⅱ
ドンキーコング&フォックス	コンゴジャングル
リンク&ゼルダ	神殿
リンク&こどもリンク	グレートベイ
リンク&ルイージ	王国
マルス&リンク	グレートベイ
サムス&C.ファルコン	ビッグブルー
サムス&フォックス	ブリンスタ
ヨッシー&ルイージ	ヨッシーストーリー
ヨッシー&ネス	ヨースター島
カービィ&ピカチュウ	グリーングリーンズ
カービィ&ピチュー	夢の泉
カービィ&プリン	グリーングリーンズ
カービィ&アイスクライマー	アイシクルマウンテン

対戦カード	ステージ名
フォックス&ファルコ	惑星コーネリア
フォックス&C.ファルコン	ミュートシティ
ピカチュウ&ピチュー	ポケモンスタジアム
ピカチュウ&プリン	ポケモンスタジアム
ルイージ&ドクターマリオ	王国
ネス&ピーチ	オネット
ネス&ミュウツー	フォー・サイド
C.ファルコン&ファルコ	ビッグブルー
クッパ&ミュウツー	戦場
クッパ&ピーチ	戦場
クッパ&ゼルダ	戦場
ピーチ&ゼルダ	神殿
ゼルダ&こどもリンク	グレートベイ
ゼルダ&マルス	神殿
マルス&ロイ	グレートベイ

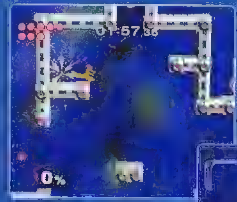
BONUS STAGE ターゲットを壊せ！

制限時間 2:00:00

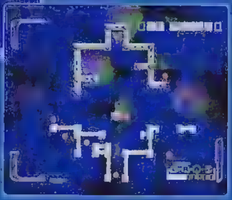
競技場でも遊べるボーナスステージ

配置されている10個のターゲットを2分以内にすべて壊せばクリアとなるボーナスステージ。時間以内にこわしきれなかったり、下に落下してミスしても次のステージへ進むことが可能で、ストックも減らない。

このステージのマップは、自分が選んでいるキャラクターによって変わるようになっているので、P310から始まる各キャラクターごとの攻略を参考にして、短時間クリアを目指してほしい。



◎必殺ワザや2段ジャンプを駆使して、制限時間以内にターゲットを壊そう。



◎競技場とちがい、ポーズして全体を見渡している間はタイムが動かない。

★★★ターゲットをこわせ！★★★ 攻略頁一覧

キャラクター	攻略頁	キャラクター	攻略頁	キャラクター	攻略頁	キャラクター	攻略頁
マリオ	311	フォックス	318	ドクターマリオ	325	ミュウツー	332
ピカチュウ	312	ネス	319	ルイージ	326	Mr.ゲーム&ウォッチ	333
クッパ	313	アイスクライマー	320	ガノンドロフ	327	マルス	334
ピーチ	314	カービィ	321	ファルコ	328	ロイ	335
ヨッシー	315	サムス	322	こどもリンク	329		
ドンキーコング	316	ゼルダ&シーク	323	ピチュー	330		
C.ファルコン	317	リンク	324	プリン	331		

STAGE 5 ジャイアント戦

制限時間 5:00:00

巨大キャラクターをふくろ叩き

巨大化しているキャラクター1体との戦いで、自分にはランダムで決められる2体のキャラクターが味方につく3対1のハンデ戦。

味方が倒したり、相手が自滅するなど、自分がなにもしていなくてもクリアできることもあるが、確実とはいえないので攻撃に参加すること。しゃがんでいるとふっとびにくくなることを利用してダメージを受ける覚悟で強攻撃下を使って動きを封じ、味方が攻撃しやすい状況をつくるといい。遠距離から飛び道具を使うのも有効だ。

★★★ジャイアント戦★★★ 対戦相手／ステージ一覧

対戦カード	ステージ名
マリオ	ピーチ城
ドンキーコング	コンゴジャングル
リンク	グレートベイ
ヨッシー	ヨッシーストーリー
ルイージ	王国Ⅱ
C.ファルコン	ミュートシティ
プリン	ポケモンスタジアム
クッパ	夢の泉
ドクターマリオ	王国
こどもリンク	神殿

BONUS STAGE フィギュアゲット

制限時間 2:00:00

フィギュアのふっとび特性を覚えよう

フィギュアを入手できるボーナスステージで、自滅、またはフィギュアを入手できなくてもストックは減らず、次のステージへ進める。上から落ちてくるフィギュアを、攻撃でふっとばして中央にあるカゴに入れられれば、そのフィギュアが手に入る。全部で3つのフィギュアが連続で落ちてくるので、ひとつにあまり時間を費やさないようにすることが重要だ。ちなみにふっとぶ方向はカゴのある内側から攻撃を当てた場合のみ左右逆になるという特性があり、時間の経過とともに上へふっとびにくくなる。



⇦フィギュアの出現位置は毎回ランダム。全回収のためにはすばやい判断が必要。



⇦台の下はとおり抜けることができるので、反対側へいくときに利用しよう。

STAGE 8 軍団戦

制限時間 5:00:00

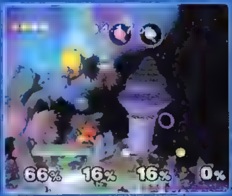
はじめからKOをねらおう

同じキャラクターを10体相手にするのが軍団戦で、10体すべてをKOすればクリア。同時に出現するキャラクターの数は3体までで、1体倒すごとに新たに出現する。

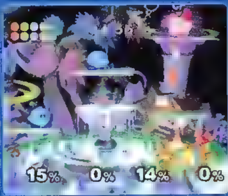
相手の数は多いが、ふっとびやすいため、スマッシュ攻撃や投げでいきなりKOできる。ただし体が重いドンキーコングが相手だと、20%くらいはダメージを与えておかないとKOできないことがあるぞ。相手は上方向へふっとびやすい特徴があるので、上方向へふっとばすスマッシュ攻撃や、上投げ、強攻撃上をねらっていくといいだろう。

★★★軍団戦★★★ 対戦相手／ステージ一覧

対戦カード	ステージ名
マリオ軍団	レイボークルーズ
ドンキーコング軍団	ジャングルガーデン
カービィ軍団	夢の泉
ルイージ軍団	王国Ⅱ
ネス軍団	オネット
プリン軍団	ポケモンスタジアム
C.ファルコン軍団	ミュートシティ
ピチュー軍団	ポケモンスタジアム
Mr.ゲーム＆ウォッチ軍団	フラットゾーン



⇨相手は上から出現するので、下で待ちかまえていきなりKOするといい。



⇦ふっとばし能力が低くてもKOできるので、いろいろな技を試してみよう。

SINGLE MODE ★ SIMPLE

BONUS STAGE つきすすめ!

制限時間
2:00:00

大量のコイン獲得のチャンス

制限時間がキャラクターごとに設定されているステージで、ミスするか、制限時間以内に全部で20カ所設置されているいずれかのゲートに入ればクリア。ボーナスステージなのでミスしてもストックは減らない。クリア時に獲得できるフィギュアコインとスコアは、スタート地点から遠くにあるゲートに入ればそれだけ多くなる。いちばん奥にあるゲートまでたどり着ければ、フィギュアコインを5枚も獲得できるぞ。

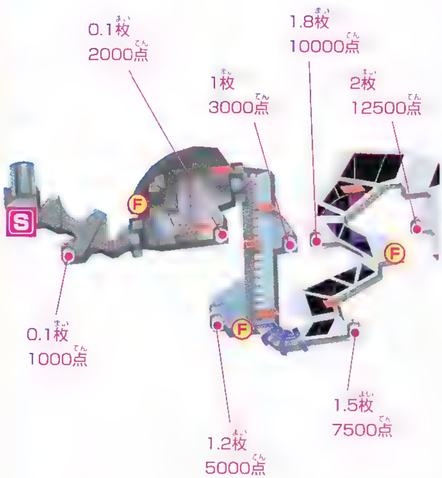


⇒タイムアップや落下でミスしてもストックは減らずに次のステージへ進める。

★★★つきすすめ!★★★ 制限時間・オススメルート一覧

使用キャラクター	制限時間	オススメルート
アイスクライマー	0:54:00	中
カービィ	0:53:00	中
ガノンドロフ	0:54:00	中
C.ファルコン	0:39:00	中
クッパ	0:52:00	中
こどもリンク	0:46:00	中
サムス	0:48:00	中
ゼルダ/シーク	0:50:00	中
ドクターマリオ	0:50:00	中
ドンキーコング	0:43:00	中
ネス	0:47:00	下
ピーチ	0:50:00	下
ピカチュウ	0:44:00	中
ピチュー	0:41:00	中
ファルコ	0:44:00	中
フォックス	0:40:00	中
プリン	0:51:00	下
マリオ	0:49:00	中
マルス	0:45:00	中
Mr.ゲーム&ウォッチ	0:48:00	中
ミュウツー	0:43:00	下
ヨッシー	0:42:00	下
リンク	0:50:00	中
ルイージ	0:53:00	中
ロイ	0:46:00	中

つきすすめ! 全体図



S …スタート地点

F …フィギュア出現位置

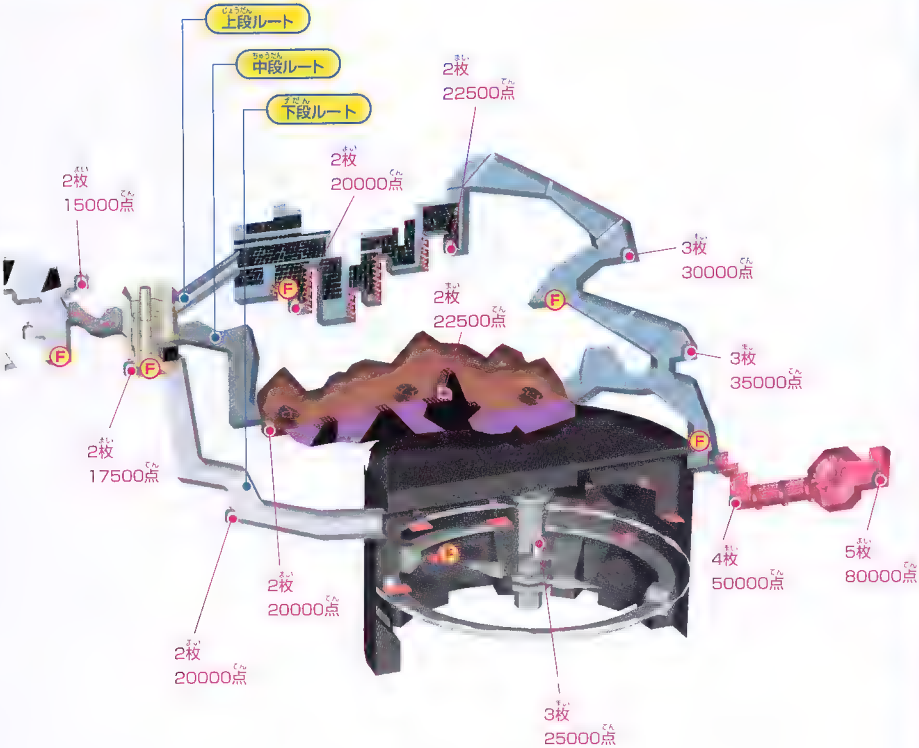
各ゴールの数値は上にコインの枚数、下に加算されるスコアを記している。

空中回避を利用しよう

このマップはルートが途中で3つに分かれており、キャラクターとルートの相性が悪いととても苦労する。左下の表でキャラクターの移動能力に合わせたルートを掲載しているので、ルート選びの参考にしてほしい。



⇒移動のロスが少ないジャンプ→空中回避を使ってずっと奥までラクに進めるぞ。

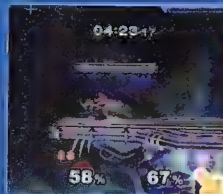


STAGE 10 メタル戦

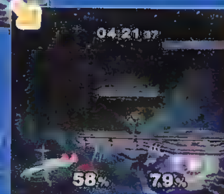
制限時間 5:00:00

つかみをメインに使おう

メタル化している相手と戦場で戦うステージ。相手キャラクターは通常戦とまったく同じ。1対1の戦いなので、基本的には同じ戦法が通用する。いちばん下の広い足場では緊急回避で背後にまわりこもう。上に並んでいる足場を利用して、上下移動のスキをねらってダメージを与えてもいい。ただしふっとびにくくなっているので、打撃ワザは反撃を受けやすい。ダメージが70%以上たまるまでは、つかみで攻撃すること。足場から降りてくるところをつかみ、上投げで上の足場に強引に戻して降りてきたところをまたつかむ、と繰り返す戦法が有効だ。相手のダメージが70%くらいまでたまったら、足場の端から外に向かって投げるといい。メタル化しているため落下速度が速く、復帰されにくい。相手を横に放り投げるワザを持たないキャラクターは、つかみ打撃や投げでダメージを150%くらいまで与えてから、スマッシュ攻撃などでKOしよう。



◎上下移動のスキや緊急回避で背後に回ってからつかんで外へ投げよう。



◎体が重いので、ダメージがある程度たまっているとほとんど復帰できない。



◎打撃で攻撃してもほとんどのけぞらないので、接近戦は相手のほうが有利。

☆ シンプルでのみ入手できるスペシャルボーナス

ここでは、シンプルを遊ばないと得られないスペシャルボーナスを紹介している。すべてのスペシャルボーナス獲得に興味があるならば必ずチェックしておこう。ターゲット全破壊に限っては、競技場で練習できるので、クリアのコツをつかんでから挑むといい。ほかのボーナスは、なんどもシンプルをプレイして練習するしかない。



◎1回のゲームですべて取ろうとするのではなく、ひとつずつ狙うといい。

ターゲット全破壊

STAGE3の"ターゲットをこわせ!"で、ターゲットを10個壊してクリアすると入手できる。

フィギュア全回収

STAGE6の"フィギュアゲット"で落下してくる3つのフィギュアすべてを中央のカゴに入れると入手できる。

左手を倒した

STAGE11で出現するクレイジーハンドを倒してステージをクリアすると入手できる。

シンプルをクリア

シンプルの最終ステージであるSTAGE11をクリアすると入手できる。

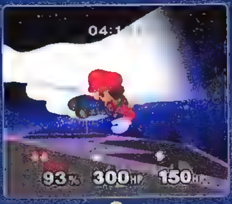
STAGE 10

マスターハンド戦

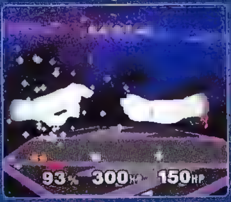
制限時間 5:00:00

HPをすべて減らせ

最終決戦のこのステージでは、右手のマスターハンドと左手のクレイジーハンドと戦うことになる。この2体のキャラクターは、ほかのキャラクターたちとちがってHPが設定されている。HPはVERY EASYは150、EASYは250、NORMALは300、HARDは330、VERY HARDは360と、難易度によって変わる。クレイジーハンドは条件が満たされていると出現する増援キャラクターで、最初はマスターハンドだけが相手。このステージへ到達した時点で出現条件が満たされていれば、マスターハンドのHPが150以下になると出現する。ちなみにこの2体にはつかみ系のワザが通用しないという特徴がある。



○出現条件を満たしてマスターハンドのHPが残り150以下になると……



○増援のクレイジーハンドが出現。連係ばっちりの複合ワザはとても避けづらい。

空中攻撃の連発で戦おう

空中にいるマスターハンドには、ジャンプ→空中攻撃→空中ジャンプ→空中攻撃と、連続でワザを当ててダメージを与えていこう。クッパのスピニングシェルやドンキーコングのスピニングコングのように、空中の相手に連続でヒットする必殺ワザがある場合はそれも組みこんだほうが早く倒せる。マスターハンドの死角ともいえるふところにもぐり込んでこの戦法を使えば、比較的安全に攻撃できるぞ。ただしマスターハンドが画面の右に退いたら反撃がくる合図。緊急回避で中央に寄って攻撃を避けること。

クレイジーハンドが出現した場合は、HPが減っているマスターハンドを先に倒してしまうのがベスト。2体揃っていると避けにくい複合ワザで攻撃されることになる。ちなみにクレイジーハンドにも同じ戦法が通用するので、どちらを攻撃するときでも、まずはふところにもぐりこむようにすることが重要だ。なお各ワザのデータと対処方法は、P244~P245で紹介しているので、そちらを参考にしてほしい。

★★★クレイジーハンド出現条件★★★

- ★難易度がノーマル以上
- ★コンティニューをしていない
- ★5分50秒以内にステージ11に到達

上記の3つの条件を満たした状態で、マスターハンドのHPを150以下まで減らすと、クレイジーハンドが増援として出現する。なおステージ11に到達するまでの合計タイムには、ボーナスステージやスコア集計時、ポーズしている間の時間経過は含まれない。



○空中でスキが小さく攻撃力が高いワザを連続で当てていくのが基本戦法。

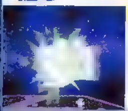


○スマッシュ攻撃上が届くようならば、地上からの攻撃も混ぜるといい。

SINGLE MODE ★★★ SIMPLE

マスターハンドワザ表

握る
ダ：33%　ふ：小（しょう）



プレイヤーをつかまえて、握りつぶした後に放り投げる。つかまったらすぐにレバガチャで振りほどくこと。

ドリル
ダ：4×n　ふ：小（しょう）



手を回転させながら突きを行なう。緊急回避で避けるのがベスト。攻撃を受けたらヒットストップずらしを使おう。

指ビーム
ダ：9%　ふ：小（しょう）



親指を除く4本の指からレーザーを放出する。手首の下にはレーザーがほとんどとどかないので、下から攻撃しよう。

奥からパンチ
ダ：34%　ふ：小（しょう）



画面の奥からオーラを帯びたパンチで攻撃する。手前に到達するタイミングに合わせてその場回避を使おう。

はらう
ダ：23%　ふ：中（ちゅう）



手の甲で払いのけるように、左に向かって3回攻撃する。動作に入ったら右に緊急回避してすり抜けよう。

飛行機
ダ：30%　ふ：大（だい）



画面の奥から炎をまとった突きで攻撃してくる。攻撃のタイミングに合わせて空中回避を上に出して避けること。

奥からつぶし
ダ：30%　ふ：大（だい）



画面の奥から手のひらではたくように攻撃してくる。地面に打ち付けるタイミングに合わせてその場回避を出そう。

歩く
ダ：10%　ふ：小（しょう）



2本の指を突き立てて、歩くように突進してくる。移動してきたら右に緊急回避を出してすり抜けよう。

つつく
ダ：7%　ふ：小（しょう）



指先で3回つっついてくる。3発目の攻撃がいちばん攻撃力が高い。攻撃に合わせて左に緊急回避を出そう。

ひっぱたく
ダ：20%　ふ：大（だい）



画面の右から大振りのビンタで攻撃してくる。手を振るタイミングに合わせて右側に緊急回避を出そう。

グーつぶし
ダ：24%　ふ：小（しょう）



画面の上からパンチを地面に打ちつける。パンチを打ち下ろすタイミングに合わせてその場回避で避けて攻撃をやりすごそう。

指鉄砲
ダ：25%　ふ：中（ちゅう）



指から一直線に飛ぶミサイルを放つ。低空に飛ばないため、指の目の前でしゃがんでいれば当たらない。

パーつぶし
ダ：26%　ふ：—



画面の上から手のひらで叩きつぶすように攻撃する。攻撃を受けると地面にめり込んで動けなくなるが、この状態はレバガチャで回復できる。

複合ワザ

マスターハンドとクレイジーハンドが揃っていると、絶妙な連係ワザで攻撃してくる。非常に避けにくく強力な攻撃で、攻撃範囲は足場全体におよび、避けるためにはひと工夫が必要だ。

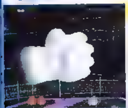
複合ワザ・拳で挟む
ダ：20%　ふ：中（ちゅう）



拳で挟むように両サイドから攻撃する。2段ジャンプ→復帰ワザや空中回避で上に逃げよう。

クレイジーハンドワザ表

握る
ダ: 15%　ふ: 小(しょう)



プレイヤーをつかまえて、握りつぶしたあとに放り投げる。攻撃を受けると花咲き状態にされてしまう。

指ビーム
ダ: 9%　ふ: 小(しょう)



親指を除く4本の指からレーザーを放出する。マスターハンドのワザと同じように、手首の下が安全地帯。

はらう
ダ: −%　ふ: 中(ちゅう)



手の甲で払いのけるように、右に向かって3回攻撃する。動作に入ったら左に向かって緊急回避を出そう。

奥からつぶし
ダ: 24%　ふ: 大(だい)



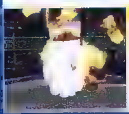
画面の奥から手のひらではたくように攻撃してくる。マスターハンドのワザとまったく同じ対処方法でOK。

つつく
ダ: 18%　ふ: 中(ちゅう)



指先で3回つっつくワザ。3発目が当たると凍ってしまう。攻撃に合わせて右に緊急回避を出そう。

グーつぶし
ダ: 30%　ふ: 小(しょう)



画面の上からパンチを打ち下ろす。パンチを打ち下ろすタイミングに合わせて、その場回避で避けること。

パーつぶし
ダ: 24%　ふ: −



画面の上から手のひらで叩きつぶすように攻撃する。マスターハンドのワザと同じように、攻撃を受けると地面にめりこんで動けなくなる。

ドリル
ダ: 4×n　ふ: 小(しょう)



手を回転させながら突きを行なう。緊急回避で避けるのがベスト。攻撃を受けたらヒットストップずらしを使おう。

奥からパンチ
ダ: 30%　ふ: 大(だい)



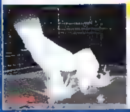
画面の奥からオーラをおびたパンチで攻撃する。マスターハンドのワザと同じように対処すればOK。

飛行機
ダ: 30%　ふ: 大(だい)



画面の奥から炎をまとった突きで攻撃し、左側からさらに突きを放つ。その場回避→左に緊急回避で避けよう。

クモ
ダ: 18%　ふ: 中(ちゅう)



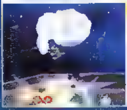
5本の指ではうように移動してくる。2段ジャンプ+空中回避や復帰ワザを使って飛び越えるのがベスト。

のたうつ
ダ: 17%　ふ: 中(ちゅう)



床で大暴れして近くにいるものを攻撃する。移動してこないので、離れてしまえば攻撃は当たらない。

爆弾散布
ダ: 15%　ふ: 中(ちゅう)



足場の中央で爆弾を真下にばらまいてから近くにいる相手を握って攻撃。握り動作のスキに反撃しよう。

複合ワザ・拍手
ダ: 11×n　ふ: 中(ちゅう)



手のひらを合わせて眠らせたあと、拍手するように手を叩く。手のひらを合わせる動作になったら、ガケつかまりを使おう。

パンチキャッチ
ダ: 23%　ふ: 大(だい)



マスターハンドの合図とともに、クレイジーハンドが右に向かって突進する。2段ジャンプを使って避けよう。

ひとりゲーム・レギュラー戦

アドベンチャー

ここでは、隠しステージを含む、アドベンチャーの全ステージをクリアするためテクニックを紹介しているぞ。

さまざまなステージをクリアしてクッパを倒せ

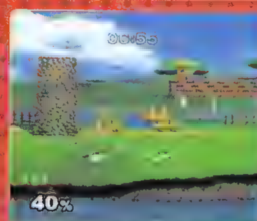
道中で現れるザコや敵キャラクターを倒しながら、ボスであるクッパが待ち受ける最終ステージまで進んでいくのがアドベンチャー。隠しを含めるとステージ数はなんと22。このなかには、アドベンチャーならではの移動を重視したステージもあるので、戦いだけではなく、移動のテクニックも必要になってくるのだ。



アドベンチャーでは、クリボーやノコノコといったザコ敵も出現。

難易度設定によるゲーム内容の変化

ゲームを始めるときに難易度を設定できる。高く設定するほどCPUキャラクターは攻撃を的確に当ててくるようになるぞ。しかもふっとびにくくなるため、ダメージがたまっていても、なかなかKOできない。逆に自分はふっとびやすくなるため、ちょっとした攻撃を受けただけでミスになってしまうので注意すること。



ベリーハードだと、ザコ敵から受けるダメージが大きくなる。

条件を満たすと出現する隠しステージ

アドベンチャーには、特定の条件を満たした場合に出現する5つのステージが存在する。そのなかには隠しキャラクターを出現させるために欠かせないステージもあるぞ。また一部のスペシャルボーナスは、以下で紹介しているステージをプレイしないと獲得できないものがある。スペシャルボーナス獲得に興味があるならば、必ずチェックしておこう。



隠しステージが始まる前は、普段とはちょっとちがったイベントが見られるぞ。

★★★隠しステージ一覧★★★

ステージ名	ステージ内容	出現条件
ピーチ城2	マリオの代わりにルイージが出現	秒の1の位が2の状態でキノコ王国道中をクリアする。
グリーングリーンズ3	巨大カービィが出現	グリーングリーンズ2を30秒以内にクリアする。
コーネリア2	フォックスの代わりにファルコが出現	ファルコが使用可能の状態だと33%の確率で出現する。
戦場2	メタルルイージが加わる	隠れキャラ「ルイージ」が使用可能になっている。
終点2	ギカクッパが出現	難易度「NORMAL」以上で18分以内に終点1をクリアする。

SINGLE MODE ★ ADVENTURE

STAGE 1 キノコ王国

キノコ王国道中

7:00:00

クリア条件

●ゴールポイントまで移動する

登場キャラクター	ストック
クリボー	—
ノコノコ	—
パタパタ(赤)	—
パタパタ(緑)	—
ヨッシー	10

ステージマップ

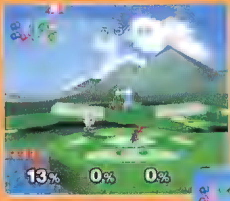


S …スタート地点

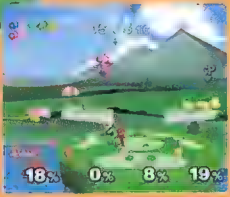
F …フィギュア出現位置

ムリせず進むことが大切

敵を倒しながら進むステージ。出現するザコ敵は、弱攻撃や上に乗るだけで倒せる。時間はたっぷりとあるので急いで進もうとせず、目の前にいる敵を一体ずつ倒す、または避けながら進めばミスすることはないだろう。Aで出現するヨッシー軍団は、数は多いがとてもふっとびやすいという特徴がある。そのため、スマッシュ攻撃や強攻撃を当てれば、即KOすることも可能。ただし難易度がハード以上だと一発KOは難しいので、ダメージを与えてからスマッシュ攻撃を当てよう。



⊖ヨッシーは上から出現し、そのまま落下してくる。下で待ちかまえて攻撃しよう。



⊖同時に出現するヨッシーの数は最大で3体なので、じっくりと戦ってもいい。

SINGLE MODE ★ ADVENTURE

STAGE 1 キノコ王国

ピーチ城①

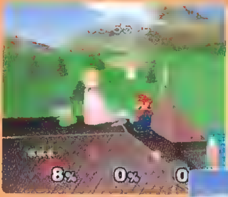
制限時間 4:00:00

クリア条件
敵をすべて倒す

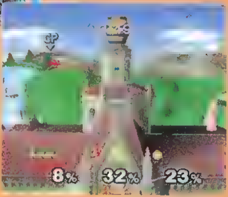
登場キャラクター	ストック
マリオ	1
ピーチ	1

ふくろ叩きに注意

マリオとピーチを相手にするステージ。最初はピーチが上の足場に向かってジャンプしてくるので、足場から降りてピーチを下から攻撃しよう。マップの右側にいるマリオが寄ってくる前にできるだけピーチにダメージを与えておきたい。2体を同時に相手すると連続的に攻撃されて動けなくなることがあるので、2体が揃ったらマップの右の方へ急いで移動すること。そしてどちらかが寄ってくるのを下で待ちかまえて、降りてきたところにスマッシュ攻撃上などを当てよう。



➲ふくろ叩きの状態になったら、緊急回避などで一度逃げること。



➲マップの反対側へ移動した後は、どちらかが寄ってくるのを待とう。

STAGE 1 キノコ王国

ピーチ城②

制限時間 4:00:00

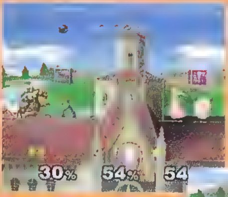
クリア条件
敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
ルイージ	1
ピーチ	1

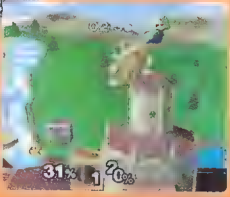
出現条件
[illegible]

ルイージの自滅を誘え！

マリオの代わりにルイージが登場するステージ。基本的な戦い方は、マリオが登場しているときと同じでOKだ。こちらとの距離がある程度離れていると使ってくる、ルイージロケットを利用する方法もある。やり方はマップの外側に向かってルイージロケットを使わせるように、自分はマップの端ギリギリで待つ。そして寄ってくるルイージの位置と自分の待っている位置が同じくらいの高さになったらジャンプしよう。これでルイージロケットが暴発すれば、ルイージは自滅する。



➲端でルイージがくるのを待とう。寄ってきたら、ジャンプしながら逃げる。



➲ルイージロケットをなかなか出さないことがあるので、普通にKOもねらおう。

STAGE 2 コンゴジャングル

コンゴジャングル

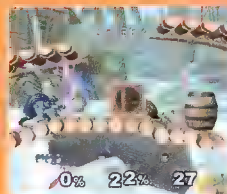
4:00:00

クリア条件
敵をすべて倒す

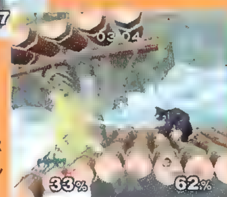
登場キャラクター	ストック
ドンキーコング（小）	1
ドンキーコング（小）	1

リーチの長いワザを使え！

　小さいドンキーコング2体と戦うステージ。相手のリーチは短いので、強攻撃横のように、リーチが長くスキが小さいワザを使って追い払いながらダメージを与えていけば、攻撃を受けることはほとんどない。待ちかまえる場所としては、下から攻撃されることがない、スタート時に自分がいる広い足場がいい。ただし乱戦になったら、緊急回避で距離を離すこと。ちなみにドンキーコングはふっとびやすいので、60%くらいダメージを与えたらリーチの長いスマッシュ攻撃を使ってKOをねらおう。



◎リーチの長いワザを使って追い払いながらダメージを与えていこう。



◎KOのねらいどきは、ダメージ60%くらい。スマッシュ攻撃をためて当てろ。

STAGE 2 コンゴジャングル

ジャングルガーデン

4:00:00

クリア条件
敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
ドンキーコング（大）	1

下のほうで戦おう

　C.ファルコン、ガノンドロフ、マルス、ロイ以外のキャラクターは、投げで即KOできる。やり方は、始まったらすぐにいちばん下にある足場の左端ギリギリに移動し、右側を向いておく。相手は上の足場をとおって寄ってくるので、降りてきたところをつかんで後ろに投げればOK。使用キャラクターによっては復帰されるので、このパターンを水面にクラップトラップがくるまで繰り返せばいい。前述した4人は、この方法でダメージを与えて、スマッシュ攻撃でKOしよう。



◎左端ギリギリでつかんで投げれば、相手は足場に引っかかって落下する。



◎上に移動して相手を誘い、寄ってきたら下へ戻って上を攻撃してもいい。

SINGLE MODE ★ ADVENTURE

STAGE 3 迷宮

迷宮

7:00:00

クリア条件

トライフォースを手に入れる

登場キャラクター	ストック
リーデッド	—
ライクライク	—
オクタロック	—
リンク	5

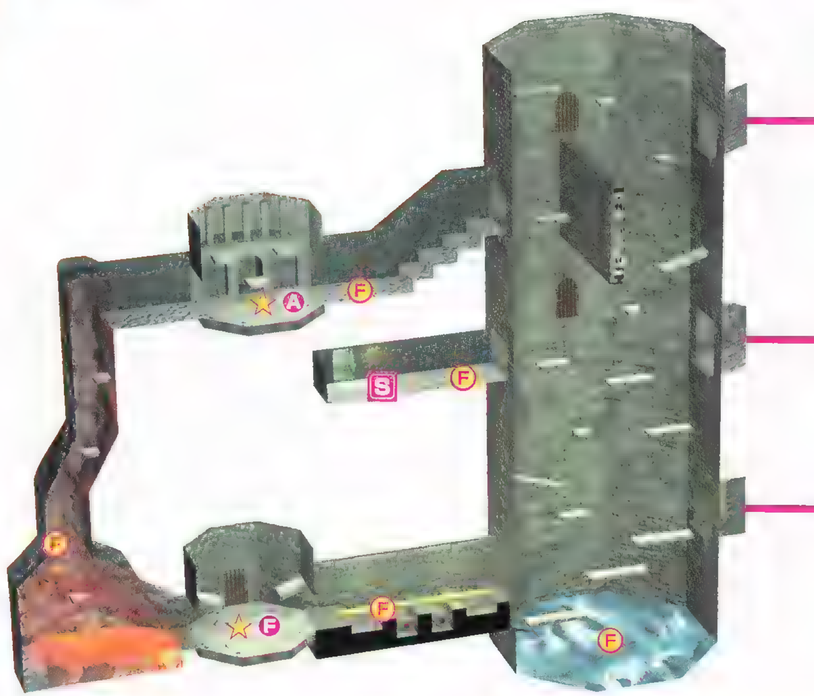
ランダムで変わるゴール

移動重視のアクションステージで、マップ中のⒶ～Ⓕのいずれかに配置されるトライフォースにたどり着けばクリア。しかし、どの部屋がゴールになるかはランダムで決まるため、実際に部屋にいくまではわからないようになっている。



➡トライフォースの代わりに剣が置かれている場合は、リンクと戦うことになる。

ステージマップ —迷宮全体マップ—

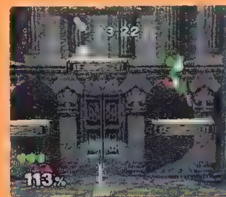


SINGLE MODE ★ ADVENTURE

待ちかまえてスマッシュ

最初は飛び降りるだけで簡単にいけるFの部屋へいくといい。その後、溶岩地帯をとおってⒶ→Ⓑ→Ⓒ→Ⓓ→Ⓔと移動するルートと、一度戻ってⒺ→Ⓓ→Ⓒ→Ⓑ→Ⓐと移動するルートがある。前者は最短ルートだが、ⒻからⒶの間にある溶岩地帯で移動に失敗すると、ダメージを受ける。後者のルートは一度戻らなければならないが安全に進めるぞ。

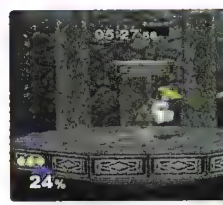
各部屋に訪れたとき、トライフォースがない場合はリンクと戦うことになる。リンクはリーチが長く、正面からの攻撃は自分もダメージを受ける可能性があるので、ここでは緊急回避で裏側に回り込む戦法を使ってリンクにダメージを与えよう。

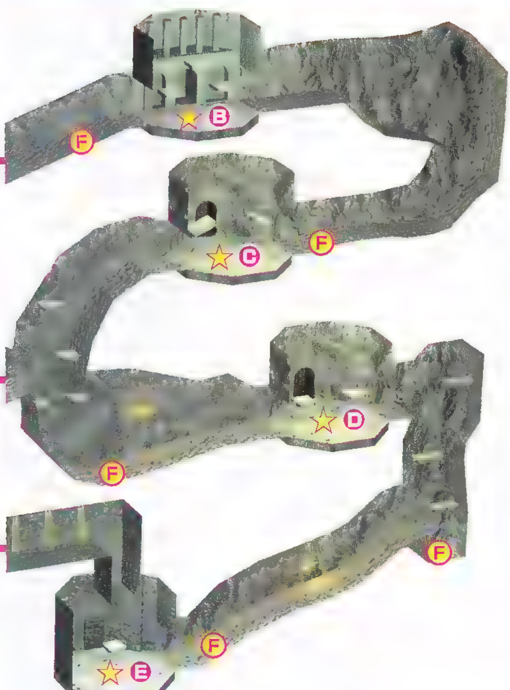


⬅剣が置いてある部屋でも、上のほうを移動すれば、戦わずにとおり抜けられる。



⬅リンクに正面から挑むのは危険。緊急回避で裏側に回り込んで攻撃しよう。





⬆黄金色に輝くトライフォースにたどり着けば、ステージクリアになる。

Ⓢ …スタート地点

Ⓕ …フィギュア出現位置

STAGE 3 迷宮

神殿

制限時間 4:00:00

クリア条件

敵をすべて倒す

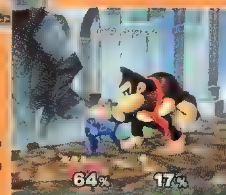
登場キャラクター	ストック
ゼルダ	1

変身したら戦法も変えよう

ゼルダと戦うステージ。正面から近づこうとすると、つかみや強攻撃下で反撃されることが多いので、緊急回避で背後に回り込む戦法が安全だ。全体的にワザのリーチが長いシークに変身しているときは、戦法を変えたほうがいい。マップの上のほうにある屋根などで待ちかまえて、寄ってきたら上下移動のスキをついて攻撃しよう。ただし相手に下から攻撃されると苦しい展開になる。そのため、シークが上に移動してきたら、自分はすぐに下へ降りる必要がある。



⊃ゼルダはディンの炎と強攻撃下を使う。緊急回避で回り込んでスキを突こう。



⊃シークのときは、上から下に降りてきたところをつかみで攻撃するといい。

STAGE 4 ブリンスタ

ブリンスタ

制限時間 4:00:00

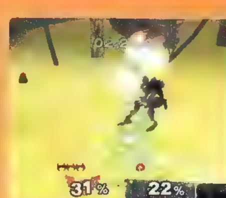
クリア条件

敵をすべて倒す

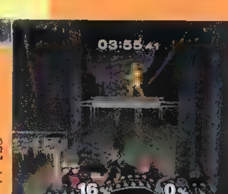
登場キャラクター	ストック
サムス	1

下からの攻撃に注意

下からせり上がる酸が足場を限定するステージ。安全地帯はいちばん上の足場だが、下から攻撃されやすいという欠点がある。そのため、相手が下にいるときは、ジャンプしながら待ちかまえて攻撃に備える必要がある。下方向を攻撃するジャンプのワザを持っているならば、ジャンプで避けつつ反撃するといい。サムスがいちばん上の足場に上ったら、今度はこちらが下に降りて下から相手を攻撃しよう。酸がせり上がってきたらジャンプ攻撃などでふっとばして足場を確保すること。



⊃サムスの下からのジャンプ攻撃は、ジャンプか横移動で避けること。



⊃酸が上がっていない状況ならば、上の足場をムリに確保しなくてもいい。

STAGE 4 プリンスタ

脱出（だっしゅつ）

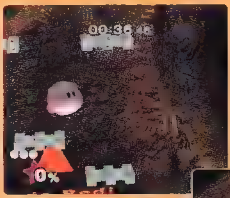
制限時間 0:40:00

クリア条件
★のポイントまで移動する

登場キャラクター / **ストック**
なし

移動の基本は垂直ジャンプ

40秒以内にゴールを目指すステージ。制限時間以内にゴールできなくても次のステージへ進むことはできるが、ストックがひとつ減ってしまうぞ。ちょっとしたミスで下に落ちてしまうと、ゴールできなくなる恐れがあるので、以下で紹介している方法を使ってゴールに向かって確実に進んでいこう。始まったらまずは垂直ジャンプして、上の様子を見つつ足場を探そう。そして2段目のジャンプと復帰ワザや上に移動する空中回避を使って足場に飛び移る。このように足場を確実に見つけていくようにすればクリアは簡単だ。なお足場へ移るときに、横へ大きく移動しないように心がけていれば、もしも足場から踏み外すようなことがあってもジャンプしたときの足場へ戻るだけで済むぞ。

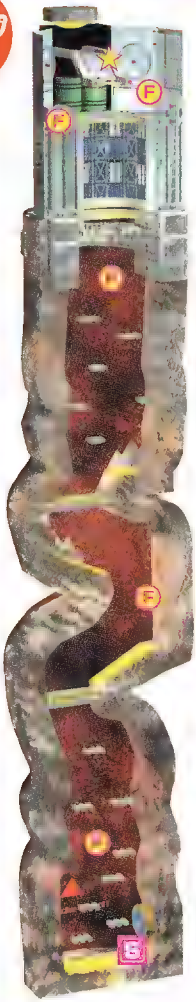


◯カービィとプリンは5段ジャンプができるため、ラクに進むことができる。



◯復帰ワザと空中回避をうまく使い分ければ、移動時間はかなり短縮される。

ステージマップ



S …スタート地点
F …フィギュア出現位置

STAGE 5 グリーングリーンズ

グリーングリーンズ①

制限時間 4:00:00

クリア条件
敵をすべて倒す

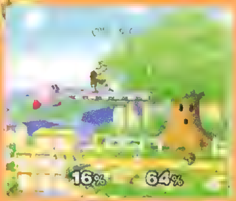
登場キャラクター	ストック
カービィ	1

端に誘い出して中央で迎撃

カービィはワザのリーチこそ短いが、すいこみの間合いが広い。そのため、正面から攻撃しようとすると返り討ちにされやすい。すいこまれないようにするならば、地形を利用してカービィが空中にいる間に攻撃したほうがいいだろう。やり方は、一度マップの端に移動してカービィをこちらに誘い、自分は中央にある足場へ戻る。そしてカービィがジャンプで追って来たところをスマッシュ攻撃で追い返そう。右の写真で紹介している位置で待ちかまえていれば、一方的に攻撃できるはずだ。



➲画面端に移動してカービィを誘い込んでから、中央の足場へ戻ろう。



➲足場で待ちかまえて、上に移動してきたところをスマッシュ攻撃だ。

STAGE 5 グリーングリーンズ

グリーングリーンズ②

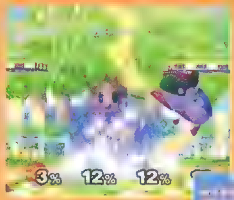
制限時間 4:00:00

クリア条件
敵をすべて倒す

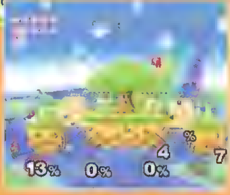
登場キャラクター	ストック
カービィ	15

出現したところをふっとばせ！

いろいろなキャラクターの能力をコピーしたカービィが15体出現するステージ。カービィは中央から続々と出現するが、簡単にふっとばせる。中央で待ちかまえて、ダメージを受ける覚悟で強引に攻撃してもいい。ドンキーコングのハンドスラップのように、広範囲を攻撃しつつふっとばせるワザがあるならば積極的に使おう。安全策をとるならば、マップの端を利用する。端で待ちかまえて、カービィがジャンプで寄ってきたら、着地したところをスマッシュ攻撃やつかみで攻撃しよう。



➲広範囲を攻撃するワザがあれば、連発しているだけでクリアできる。



➲難易度がHARD以上なら、画面端で1体ずつ相手にしたほうが安全だ。

SINGLE MODE ★ ADVENTURE

STAGE 5 グリーングリーンズ

グリーングリーンズ3

クリア条件

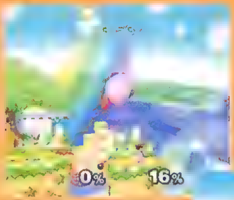
敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
カービィ(大)	1

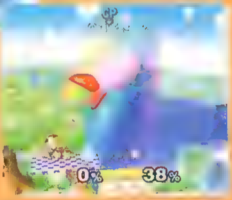
4:00:00

基本戦法は通常のカービィと同じ

巨大化しているカービィと戦うステージ。巨大化しているものの、カービィはもともとふっとびやすく、すいこみ以外のワザのリーチは短いので特に戦法を変える必要はない。グリーングリーンズ1のときと同じように、マップの端に誘ってから中央で迎撃する戦法が同じように通用する。中央の足場を利用してもいい。スタート時はカービィは上の足場にいるので、斜めにジャンプして攻撃をしかけよう。一度攻撃が当たればカービィは上にふっとぶため、下から再び攻撃できる。



⊖巨大化してても戦い方は同じでOK。マップ端に誘う戦法が相変わらず有効。



⊖カービィは巨大化しても比較的軽い。上にふっとばして連続的に攻撃しよう。

STAGE 6 コーネリア

コーネリア1

クリア条件

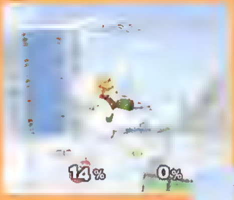
敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
フォックス	—

4:00:00

じっくりと戦おう

フォックスと戦うステージ。上方向へのふっとばし能力が大きいフォックスに対しては、横からリーチの長いワザで攻撃するのが安全。攻撃前後のスキが小さい強攻撃などを使うといい。フォックスはたまに逃げていくが、ブラスターを連発することはないので焦って追いかける必要はない。ゆっくりと近づいてから攻撃しよう。ちなみに飛び道具を跳ね返すリフレクターがあるので、たとえばスーパースコープのチャージ弾など、威力が大きい飛び道具を使うときは注意が必要だ。



⊖密着すると連続ワザで動きが封じられることがある。近づきすぎるのも危険だ。



⊖ダメージがたまってきたらスマッシュ。復帰してきたところもねらおう。

STAGE 6 コーネリア

コーネリア②

クリア条件

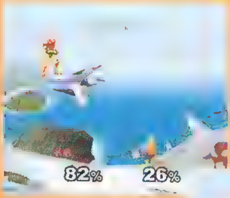
敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
フォックス	1

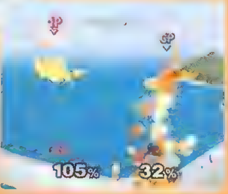
制限時間 4:00:00

防御重視で戦おう

基本的にはコーネリア1と同じ要領で戦えばいい。ただし今度は戦闘機のアーウィンがビームで攻撃してくるので、攻撃よりも防御を優先すること。アーウィンが画面を横切るように出現したときは、上空で横にビームを連射するのでジャンプは控えよう。画面の奥を飛んでいる場合は、一点をねらって奥からビームを撃ってくるので、緊急回避を連続で使って避ける。このとき、相手から離れるように移動したほうがより安全だ。なおビームのダメージは、難易度が高いほど大きくなる。



➲上空を飛んでいるときは足場にもなるが、画面外にいくとミスになる。



➲相手もビームでダメージを受けるので、ムリに攻撃にいく必要はない。

STAGE 6-2-B コーネリア

コーネリア②'

クリア条件

敵をすべて倒す

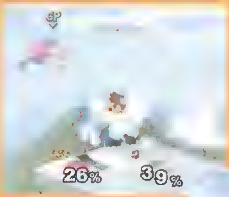
33%の確率で出現する。

登場キャラクター	ストック
ファルコ	1

制限時間 4:00:00

基本はフォックス戦と同じ

フォックスの代わりにファルコが出現するステージ。ファルコが復帰に使うファイアバードは、フォックスのファイアフォックスに比べると移動距離が短い。またファルコのジャンプ中の落下速度が速いのも影響しているため、戦場となる戦闘機の上からふっとばしてしまえば、簡単にKOできる。フォックス戦と同じように強攻撃を使い、ファルコに50%くらいまでダメージをあたえてから、マップの端へふっとばすように、リーチの長いスマッシュ攻撃を使って攻撃しよう。



➲ファルコはフォックスよりも復帰しにくいので、早めにKOをねらえる。



➲アーウィンのビームでもKOできる。緊急回避で逃げ回るのもひとつの手だ。

STAGE 7 ポケモンスタジアム

ポケモンスタジアム

4:00:00

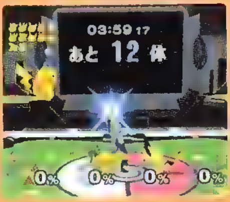
クリア条件

敵をすべて倒す

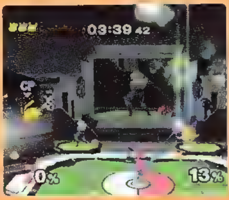
登場キャラクター	ストック
ピカチュウ	12
ピチュー	1
プリン	1

ポケモンを活用しよう

ピカチュウ軍団と戦うステージ。ピチューやプリンが使用可能になっていると、いっしょに出現する。このステージでは、つぎつぎと出現するモンスターボールでポケモンを何匹も出現させておけば、自らが攻撃しなくてもクリアできる。軍団戦であるため相手はふっとびやすく、スマッシュ攻撃などを当てれば簡単にKOはできるが、モンスターボールが出現したら絶対に確保すること。数で劣っているうえに、倒すことができないポケモンを相手に使われると戦いが苦しくなるぞ。



◯モンスターボールが出現するまではスマッシュなどでKOをねらっていこう。



◯ポケモンを出現させる場所は考えなくていい。とにかく数を出すようにする。

地形変化後の戦法

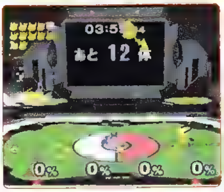
ステージ開始後のマップから地形が変化すると、足場が増えて高低差が大きくなる(P226参照)。そういった状態で上のほうにいると、ピカチュウやピチューが使うかみなりで、下から一方的に攻撃されることになる。時間が経過して地形が変化したらすぐに下へ降りて戦うこと。もしも上にある足場などにモンスターボールが出現したら、ジャンプ中でもアイテムを拾えるアイテムキャッチを利用して、アイテムを取りながらも下へすぐに降りられるようにすること。



◯地形変化後に上のほうにいると、かみなりで一方的に攻撃される。

ピチューとプリンの割合

このステージでは12体のピカチュウが出現するが、隠しキャラクターであるピチューとプリンが使用可能だと、ピカチュウの数が10体、そしてピチュー、プリンがあわせて2体出現するようになる。ピチューとプリンのどちらが出現するかはランダムで決まっているため、両方使用可能の状態でも片方しか出現しないこともある。



◯画面の左上のアイコンを見れば、出現している数がわかる。

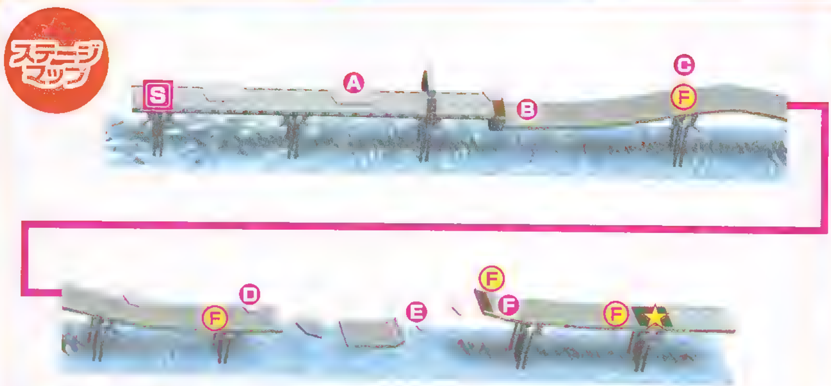
STAGE 8　F-ZEROグランプリ

ビッグブルー

クリア条件
★のポイントまで到達する

登場キャラクター　ストック
なし

4:00:00



S …スタート地点　F …フィギュア出現位置

安全なポイントを覚えよう

ひたすら前進してゴールを目指すステージ。後方からは、当たるとダメージを受ける車が出現するので、その車を避けながら進むこと。移動を妨害する車がくるときは、画面に警告音とともに注意を意味するマークが表示され、マークが消えた直後に車が通過する。ダッシュで移動しつつ、表示された警告マークが消えたら近くの足場に跳び乗って車をやり過ごすのが移動の基本だ。ほとんどのキャラクターは、ダッシュしながら移動し、B→D→Eのポイントで車の通過を待てば無傷でゴールできる。ただしダッシュの速度がミュウツーよりも遅いキャラクター(P410参照)はA→C→D→Eと、ほかのキャラクターよりも一回多く立ち止まらないと、車に当たることがあるぞ。ちなみにE→Fの間は安全地帯で、車がとおっているときでも通過できるが、ジャンプが高いと上を通過する車に当たってしまうので注意すること。



➡始まったらすぐにダッシュ。前進して警告のマークが現われたら……。



➡足場に乗って車をやり過ごす。車でふっとぶとミスになることがあるので注意。



➡車がとおり過ぎたら再びダッシュ。このパターンを繰り返して突っ走れ。

STAGE 8 F-ZEROグランプリ

ミュートシティ

[illegible] 4:00:00

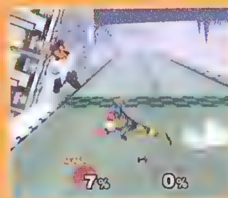
クリア条件

[illegible]

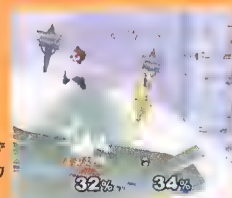
登場キャラクター	ストック
C.ファルコン	1

マップ変化に対応しよう

ステージが開始したときにある広い足場がメインとなる舞台で、足場は移動→停止を繰り返している。停止すると一度姿を消し、代わりに別の地形が現れるようになっている。下にあるアスファルトはダメージ床だが、停止中は足場として利用できることを覚えておこう。ちなみに一度消えた足場が出現するときは警告がでるので、警告マークを確認したらすぐに中央へ戻ろう。



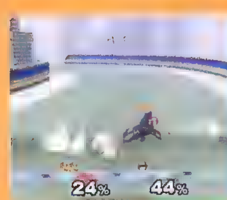
○このくらいまで近づいたら、とりあえず垂直ジャンプして様子を見よう。



○ワザの空振りを見逃さずに、着地のスキが小さいワザを使って攻撃しよう。

接近戦は禁物

C.ファルコンは接近戦が得意。弱攻撃からのコンボが強力なので、できるだけ離れておくこと。離れていると歩いてくるか、突進しながら攻撃するファルコンキックやファルコンナックルを使ってくる。これを避けるために、C.ファルコンがこちらへ向かってきたら、とりあえずジャンプしておこう。もしもワザを空振りしていたら、そのスキにジャンプ攻撃から地上ワザの連係でダメージを与えておくこと。歩いてきた場合は、2段ジャンプを使って飛び越えて反対側へ行こう。



○近距離で攻撃されたら緊急回避。ムリに反撃しようとすると痛い目にあう。

F-ZEROマシンも乱闘に参戦

ミュートシティやビッグブルーでF-ZEROグランプリのコースを走っている車は、実はニンテンドウ64の「F-ZERO X」でも登場していたもの。C.ファルコンの愛機であるブルーファルコンを始め、隠し機体のソニックファントムまで、なんと30台もの車がF-ZERO Xのときよりもグラフィックがきれいになって再登場しているのだ。目にもとまらぬ速さで走り抜けるこれらの音速マシンを、ポーズをかけてじっくりと見てみよう。



○F-ZERO Xで登場していたあの機体も、大乱闘に参戦していた。



○こちらはF-ZERO X時代のブルーファルコンとC.ファルコン。

STAGE 9 オネット

オネット

4:00:00

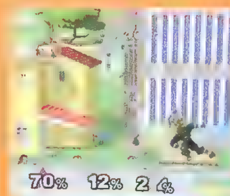
クリア条件

敵をすべて倒す

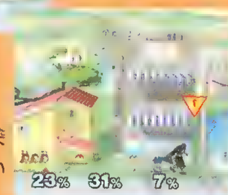
登場キャラクター	ストック
ネス	1
ネス	1
ネス	1

画面下を走る車に注意

3体のネスと戦うステージ。出現するアイテムはどせいさんだけで、ネスはこれを拾っては投げつけてくる。ダメージは約12と大きいが、ふっとばし能力はないのでダメージがたまっているときに当たってもミスにはならない。ネスはどせいさんに夢中で、スマッシュなどふっとばし能力が高い攻撃はほとんど使わないため、多少ダメージを受けてでも強引に攻撃する戦法が有効だ。ただし自分のダメージがたまってきたら、下をとおる車にはくれぐれも注意すること。



➡どせいさんをスマッシュ投げで当ててダメージを与える方法も有効だ。



➡警告が出た後は車が下を通過する。下で戦っているときはすぐに逃げよう。

STAGE 10 アイシクルマウンテン

アイシクルマウンテン

4:00:00

クリア条件

アイスクライマーをすべて倒す

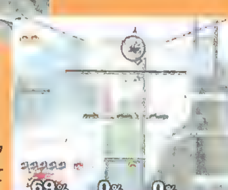
登場キャラクター	ストック
トッピー	—
ホワイトベア	—
アイスクライマー	2

投げて一発KOをねらえ！

上下にスクロールするマップで2組のアイスクライマーと戦うステージ。アイスクライマーは始まってからしばらく上に進むと出現する。このステージは画面の左右から少しはみ出るだけでミスになるので、画面端で待ちかまえて外に投げるだけでKOできる。ただし自分がふっとばされる恐れがあるので、2組のアイスクライマーを同時に相手するのは危険。画面の端を上下に移動しつつ、1組だけ寄ってきたら画面の外に投げてKO、というパターンを使うといいだろう。



➡ドッピーなどのザコ敵は、触らないように移動していれば安全だ。



➡アイスクライマーはスクロールにおいていかれて自滅することがある。

STAGE⑪ 戦場

戦場①

クリア条件

敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
謎のザコ敵軍団	15

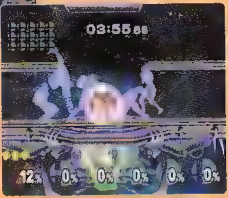
4:00:00

始めからKOをねらっていこう

百人組み手に出現するザコ敵が15体出現するステージ。ダメージがたまっていなくても簡単にふっとばせるので、最初からスマッシュ攻撃などでKOをねらっていこう。相手は横よりも上にふっとびやすい特徴があるので、強攻撃上やスマッシュ攻撃上を使ったほうが、より確実にKOできる。なおこのステージは重力が半分になっているため、キャラクターのジャンプ力は高くなり、落下速度が遅くなる。ジャンプ中の操作感覚が通常と違うので注意すること。



➲ザコ敵とはいえパンチやキックを使ってくる。囲まれたら緊急回避で逃げよう。



➲一度に出現する数は5体。それ以上は増えないので、1体ずつ倒していこう。

STAGE⑪ 戦場

戦場②

クリア条件

敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
メタルマリオ	1

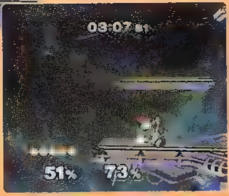
4:00:00

スキをみてつかもう！

メタル化しているマリオと戦うステージ。メタル化しているため、100%近くまでダメージを与えていないと、ほとんどふっとばせない。そこで役立つのが投げ。投げならばダメージがたまっていない状態でもスマッシュ攻撃よりは遠くへふっとばせる。ただしダメージがたまっていないうちに投げても復帰されるので、上に移動して相手を誘い、下に降りて下から攻撃するという、上下の移動のスキを突く戦法で50%くらいはダメージを与えておこう。



➲相手を放り投げるワザがない場合は、ダメージを与えてスマッシュで倒そう。



➲上の足場をとおって端へ移動すれば、上から降りてくるのでつかみやすい。

STAGE⑪ 戦場

戦場2'

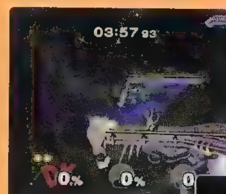
4:00:00

クリア条件

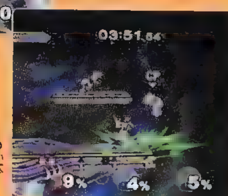
登場キャラクター	ストック
メタルマリオ	1
メタルルイージ	2

マリオの自滅を誘え

メタル化しているマリオ、ルイージと戦うステージ。ダメージを受ける覚悟で強攻撃などを当てていき、相手のダメージが40%を超えたら、端から外に投げるという戦法が強引ながら有効。残った1体は戦場2で紹介している戦法で倒せる。ただし横にふっとばす投げがない場合は、ガケにつかまって2体の攻撃をやりすごそう。すると、マリオは自滅する。ガケにつかまった瞬間の無敵を利用し、離れてつかまると繰り返せば、より安全にマリオの自滅を誘えるぞ。



➡つかまる→スティックを後ろに倒して離れる→ジャンプでつかまる→と繰り返そう。



➡投げで横にふっとばせるならば、強引に投げて1体ずつ片づけてしまおう。

アドベンチャーで取りやすいスペシャルボーナス　その①

★ステージ1～ステージ4★

ここではスペシャルボーナスのなかで、アドベンチャーでしか取れない、または比較的取りやすくなるスペシャルボーナスを紹介しているので、各ステージでぜひねらってみよう。

ゴール地点まで移動するタイプのステージでは、ステージクリアのタイミングを自分で決められるため、残り時間に関係するボーナスがねらいやすい。とくに時間がたっぷりとあるステージ1のキノコ王国道中では、「時間3:33で終了」から「残り時間1秒で終了」まで、ほぼ確実に取れるぞ。

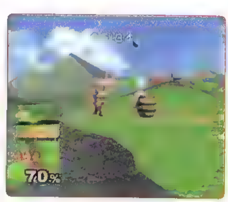
ザコ敵のKOに関係するボーナスでは、ノコノコとパタパタに注意しよう。これらのザコ敵は、カービィのすいこみや、つかみからの投げを使わないとKOできないようになっている。ちなみにパタパタは攻撃して羽が取れるとノコノコになるので、「パタパタKO」をねらっているときは、必ず羽がついている状態で投げること。パタパタが近くまで寄ってくる足場などで待ち、パタパタと自分の高さがあえば空中のパタパタをつかめるぞ。

ステージ1キノコ王国
クリボーKO
ノコノコKO
パタパタKO
残り時間7秒で終了
残り時間1秒で終了
時間3:33で終了

ステージ1ピーチ城2
ルイージを倒した

ステージ3迷宮
リーデッドKO
ライクライクKO
オクタロックKO
リンクを全員倒した
残り時間7秒で終了
残り時間1秒で終了
時間3:33で終了

ステージ4脱出
残り時間7秒で終了
残り時間1秒で終了



➡投げたパタパタが消滅すれば、パタパタKOは成功だ。

STAGE⑫ 終点

終点①

[illegible] 4:00:00

クリア条件

[illegible]

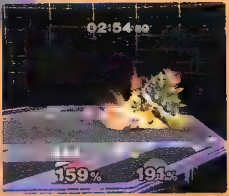
登場キャラクター	ストック
クッパ(大)	1

ジャンプ攻撃が有効

巨大化しているクッパと戦うステージ。上方向からの攻撃に対してあまり反撃してこないので、遠目からジャンプして、クッパの頭あたりをねらった攻撃がとても有効。この方法で攻撃をしかけて地上ワザにつなぎ、少しずつダメージを与えていこう。クッパのダメージがたまってくるとジャンプ攻撃だけでふっとぶようになる。この状態になったら倒しどき。まずは連続的にジャンプ攻撃をしかけて端に追い込もう。端に近くなったら、スマッシュ攻撃を使ってふっとばすのだ。



⊖クッパの真上にいくと反撃されることがあるので、このあたりをねらうこと。



⊖重いうえに巨大化しているので、200%くらいまでダメージを与えること。

アドベンチャーで取りやすいスペシャルボーナス　その②

★ステージ5以降★

ステージ5以降は、KOに関係するスペシャルボーナスがねらいやすい。特定のキャラクターを倒したときのスペシャルボーナスは隠しステージに多いが、特別な倒し方をする必要はないので、出現させてしまえばほぼ確実に取れる。ステージ7の軍団戦のように、複数のキャラクターが登場するステージでは同時KOのスペシャルボーナスがとてもねらいやすいが、ヨッシーやピカチュウなど、自分でも使えるキャラクターが相手だった場合は、3人以上同時に出現しない。大乱闘でも相手は3人以上にはならないので、4人以上の同時KOは絶対に取れないことになる。しかし謎のザコ敵軍団に限り5人まで同時に出現するので、ステージ11ならば4人以上の同時KOがねらえるぞ。ちなみに競技場の百人組み手でも謎のザコ敵軍団と戦えるが、クリア時のボーナス集計がないため、スペシャルボーナスは得られない。つまり「4人同時にKO」と「5人以上同時にKO」のスペシャルボーナスは、アドベンチャーのステージ11でしか取れないということだ。

ステージ5グリーングリーンズ
- 巨大カービィ撃破

ステージ9オネット
- どせいさんのみ
- どせいさん3匹以上
- どせいさんキャッチ
- 投てきアイテムのみ

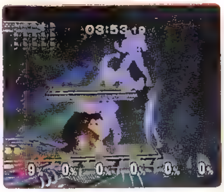
ステージ10アイシクルマウンテン
- 上下左右ルーペ化
- トッピーKO
- ホワイトベアKO

ステージ11戦場
- 4人同時にKO
- 5人以上同時にKO

ステージ11戦場
- メタル兄弟を倒した

ステージ12終点1、2
- アドベンチャークリア

ステージ12終点2
- ギガクッパを倒した



⊖複数人同時にKOするときは、相手が1カ所に集まるのを待つ。

STAGE 12 終点

終点2

制限時間 4:00:00

クリア条件

敵をすべて倒す

登場キャラクター	ストック
ギガクッパ	1

▼[illegible]

難易度「NORMAL」以上で18分以内に[illegible]すると出現する。

ギガクッパの能力を覚えよう

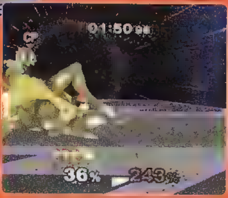
ギガクッパは、つかみを無効化する特性がある。そのため、緊急回避→つかみといった戦法はまったく通用しない。しかしシールド防御をほとんど使うことがないという弱点があるので、飛び道具で[illegible]

クッパブレスを誘え！

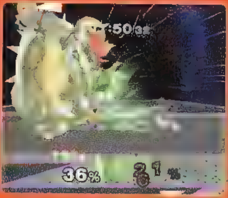
ギガクッパはワザのリーチが長く、攻撃力が高いので接近戦を挑むのは危険。距離はできるだけ[illegible]したら、ジャンプからの攻撃でダメージを与えよう。なにもせずに歩いてきたら、2段ジャンプ→復帰[illegible]になったら緊急回避などで即座に離れること。



[illegible]ダメージを与えながらクッパブレスを待つといい。



➡ダメージが200%くらいになるとジャンプ攻撃でひっくり返るようになる。



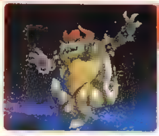
[illegible]たら倒しどき。起き上がりをスマッシュで攻撃しよう。

ギガクッパ ワザ表一覧



空中ニュートラル攻撃

✱攻撃力	13%
✱ふっとばし能力	小



空中前攻撃

✱攻撃力	13%
✱ふっとばし能力	大



空中後ろ攻撃

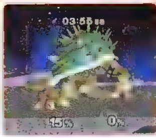
✱攻撃力	12%
✱ふっとばし能力	大



空中上攻撃

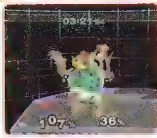
✱攻撃力	17%
✱ふっとばし能力	大

SINGLE MODE ★ ADVENTURE



弱攻撃連打

攻撃力	5+6
ふっとばし能力	中



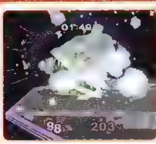
強攻撃上

攻撃力	13%
ふっとばし能力	大



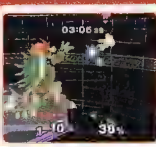
スマッシュ攻撃横

攻撃力	18%
ふっとばし能力	大



スマッシュ攻撃下

攻撃力	12
ふっとばし能力	大



前投げ

攻撃力	10%
ふっとばし能力	?



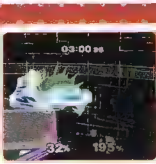
上投げ

攻撃力	9%
ふっとばし能力	大



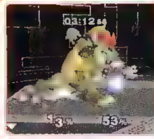
クッパブレス

攻撃力	3×n%
ふっとばし能力	小



スピニングシェル

攻撃力	空中21%
ふっとばし能力	小



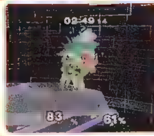
強攻撃横

攻撃力	12%
ふっとばし能力	中



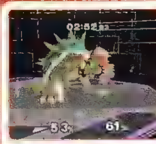
強攻撃下

攻撃力	10+9
ふっとばし能力	小



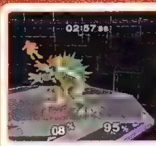
スマッシュ攻撃上

攻撃力	20%
ふっとばし能力	大



つかみ攻撃

攻撃力	5%
ふっとばし能力	大



後ろ投げ

攻撃力	10%
ふっとばし能力	中



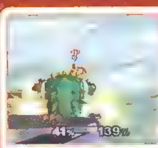
下投げ

攻撃力	12%
ふっとばし能力	中



かみつき

攻撃力	打撃12%
ふっとばし能力	大



クッパドロップ

攻撃力	25%
ふっとばし能力	中

ALLSTAR オールスター

すべてのキャラクターと戦うオールスターモード。回復手段はハートのうつわ3つのみ。腕を磨いて挑戦しよう。

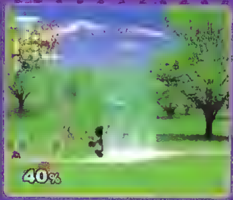
オールスター戦の特徴と出現条件

オールスターモードで遊ぶには、すべてのキャラクターが使用可能になっていなけらばならいない。よって、まだ使えないキャラクターがいるなら、彼らを出現させてからの挑戦となる。隠しキャラクターの出現条件はP412を読もう。

使用キャラクターと難易度を選択した後、右のような流れでCPUと対戦するモードで、プレイヤーのストックひとつ、対戦中に回復アイテムが出現しない、ステージをクリアしても受けたダメージが次のステージに持ち越される、後半になるにつれ同時に戦うコンピュータの人数が増える、同じキャラクターでも後半に戦う方が強くなる、以上の点が大きな特徴だ。また、1戦2戦といった対戦が終了することに休憩場があり、そこにはハートのうつわが3つ用意されている。そのハートのうつわは対戦中のものとちがい、すべてのダメージが回復する優れもの。それを頼りにクリアを目指そう。

★★★オールスター戦の流れ★★★

1戦	VS CPU1人	9戦	VS CPU1人
2戦		10戦	
3戦		11戦	
4戦		12戦	
5戦	VS CPU2人	13戦	Mr.ゲーム&ウォッチ軍団30人
6戦		エンディングへ	
7戦			
8戦			



●休憩場の中央にあるワープゾーンへ移動すると、次の対戦が始まる。

対戦する順番とステージについて

CPUと対戦する順番は、最後にMr.ゲーム&ウォッチ軍団になる以外毎回ランダムで決定され、休憩場の画面左上に表示されているキャラクターの顔アイコンでその順番を確認できる。具体的には上から順に左から右のキャラクターと対戦し、右の「キャラクターのホームステージ」にまとめたように各キャラクターによって対戦するステージが固定されている。また、5戦以降複数のキャラクターと対戦する場合は、顔アイコンの先頭に表示されているキャラクターのホームステージで戦うのだ。以上の法則を覚えておけば、1戦終了時に対戦する順番とステージを知ることが可能だ。後半に自分の苦手なキャラクターがいるならリセットしてやり直そう。

★★★キャラクターのホームステージ★★★

キャラクター	対戦ステージ	キャラクター	対戦ステージ
マリオ	レインボークルーズ	リンク	グレートベイ
ピカチュウ	ポケモンスタジアム	ドクターマリオ	王国II
クッパ	ヨースター島	ルイージ	王国
ピーチ	ピーチ城	ガノンドロフ	ブリンスタ深部
ヨッシー	プププランド	ファルコ	惑星ベノム
ドンキーコング	コンゴジャングル	こどもリンク	ジャングルガーデン
C.ファルコン	ミュートシティ	ピチュー	フォー・サイド
フォックス	惑星コーネリア	プリン	ポケモン亜空間
ネス	オネット	ミュウツー	戦場
アイスクライマー	アイシクルマウンテン	Mr.ゲーム&ウォッチ	フラットゾーン
カービィ	グリーングリーンズ	マルス	夢の泉
サムス	ブリンスタ	ロイ	終点
ゼルダ/シーク	神殿		

SINGLE MODE ★ ALLSTAR

オールスター戦クリアへの道

その1 ハートのうつわをできるだけ温存する

オールスターでは後半の戦いに備え、どれだけハートのうつわを温存できるか重要になる。自分の受けたダメージ、次の対戦相手、残りの対戦数、以上を考慮して回復するか否か決めよう。ちなみに、ハートのうつわを取り回復中に次のステージに進んでしまうと、ダメージが完全に回復しないので注意。



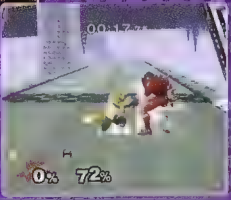
➡3、6、9、12戦終了後の休憩場ではフィギュアが出現する。忘れないように。

その2 CPUに有効な戦い方

CPUに有効な戦法は、足場を利用したスマッシュ攻撃上だ。上の写真のように誘導し、降りてきたらスマッシュ攻撃上を当てる。以上を繰り返す。この方法は難易度に関係なく通用するのでぜひマスターしよう。またフォックス限定だが、離れた距離からブラスターを連射してシールドブレイクさせる戦法も有効。ふらふら状態の相手に十分なダメージを与えてるならスマッシュ攻撃でふっとばし、そうでないならさらにブラスターでダメージを与えてから倒そう。ただしこの方法は飛び道具を防御しない相手や、シールドリフレクトなどで跳ね返す相手には通用しない。



➡上から降りてくる相手にスマッシュ攻撃上。できるだけホールドして当てよう。



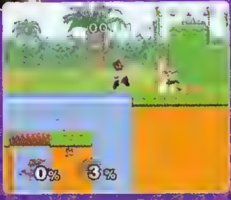
➡ブラスターなら、ふらふら状態から回復させずにダメージを与えられる。

その3 ステージの特性を利用する

王国Ⅱ、フォー・サイド、コンゴジャングル、ジャングルガーデンなど下に落ちると場外になってしまうステージで、自滅を誘う方法を紹介する。まず右上の写真のように相手より高い段差のある場所に移動し、段差の下から相手がジャンプで近寄るように誘導しよう。それに成功したらジャンプ中の相手を飛び道具で攻撃する。連射可能なフォックスのブラスターなら成功しやすい。すると、飛び道具を避けようと空中回避した相手はしりもち落下となるため、簡単に倒せるのだ。この方法も、飛び道具を防御しない相手には効かないので注意。



➡相手より高い段差でブラスターを連射するだけ。相手が複数でも通用する。



➡この戦法が有効な相手かは、飛び道具を防御するかしないかで判断しよう。

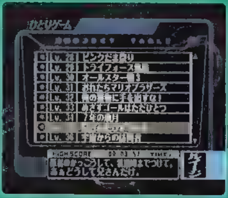
EVENT

イベント戦

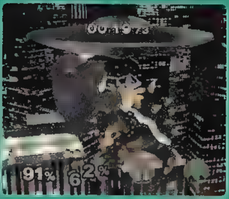
いろいろなシュチュエーションで戦うイベント戦。すべてのキャラクターを使いこなしてオールクリアを目指そう。

さまざまなシュチュエーションを楽しもう!

イベント戦はシンプルやアドベンチャーといったレギュラー戦とちがい、シュチュエーションの異なるさまざまな戦いが楽しめるモードだ。各イベント戦のルールのほとんどはストック制だが、一部コイン制、タイム制、体力制も存在する。しかも、それらのルールに制限時間が設けられている場合が多い。なかにはゴールを目指すなど特別なクリア条件が課せられている場合もあり、各課題をプレイする前にはその条件を事前に確認してから挑戦しよう。使用するキャラクターについてはほとんどの課題で選択可能となっているが、固定の場合もありほぼすべてを使いこなせないとオールクリアは困難といえるだろう。



⇒クリアに成功した課題は、左横のスペースに赤い印が表示される。



[illegible]の迫力ある戦い。イベント戦の醍醐味だ。

イベント戦の隠し要素

すべての課題をクリアすると隠しステージの世界が選べるようになり、3、14、26、45、47、51の各レベルをクリアするとそれぞれ、センサー爆弾、クリボー、エンテイ、ゲーム＆ウォッチ、ムジュラの仮面、終点のフィギュアが入手できる。以上の隠し要素はイベント戦でしか入手できないためぜひクリアを目指そう。



課題をクリアすると、出現していないキャラクターが挑戦してくることも。

イベント戦の出現条件

イベント戦は初期状態でLv.1～LV.10までプレイ可能で、一定の条件を満たすごとに遊べる課題の数が増えるようになっている。詳しい条件は、右のページのイベント戦一覧と出現条件を見て欲しい。また、Lv.31～LV.51は特定のキャラクターが使用可能になっていないと出現しない。それらのキャラクターの出現条件についてはP412を参照しよう。



⇒キャラクターを出現させるには、ほかのモードもプレイしなければならない。

イベント戦一覧と出現条件

レベル	タイトル	使用キャラクター	攻略ページ	出現条件
Lv.1	迷惑大王	マリオ	P275	最初からプレイ可能
Lv.2	ジャングルの王者	ドンキーコング(大)	P275	
Lv.3	大爆発大会	セレクト	P276	
Lv.4	いちおう恐竜だし	セレクト	P276	
Lv.5	おかねがないんです……	ネス	P277	
Lv.6	夢の泉の物語	セレクト	P277	
Lv.7	ポケモンバトル！	セレクト	P278	
Lv.8	プリンスタ会戦	セレクト	P278	
Lv.9	ゼルダ転身	セレクト	P279	
Lv.10	オールスター戦1	セレクト	P280	
Lv.11	氷山大脱走	セレクト	P281	イベント戦を6種類クリアする
Lv.12	コンマ1秒の戦い	セレクト	P281	
Lv.13	ヨッシーのたまご	ヨッシー	P282	
Lv.14	フィギュア上の戦い1	セレクト	P283	
Lv.15	かわいくてゴメンあそばせ	セレクト	P284	
Lv.16	カービィのエアライド	カービィー	P284	イベント戦を10種類クリアする
Lv.17	バウンティ・ハンター	サムス	P285	
Lv.18	リンクの冒険	リンク	P285	
Lv.19	ピーチまたさらわれる	マリオ	P286	
Lv.20	オールスター戦2	セレクト	P287	
Lv.21	ひとの恋路をジャマするやつは	セレクト	P288	イベント戦を16種類クリアする
Lv.22	スーパーマリオ128	セレクト	P289	
Lv.23	スリッピーの新兵器	セレクト	P289	
Lv.24	出撃！ヨッシー中隊	セレクト	P290	
Lv.25	ガルガンチュア	クッパ(大)	P290	
Lv.26	フィギュア上の戦い2	セレクト	P291	イベント戦を22種類クリアする
Lv.27	冷たき鎧をまとぃて	サムス	P292	
Lv.28	ピンクだま祭り	セレクト	P292	
Lv.29	トライフォース集結	リンク	P293	
Lv.30	オールスター戦3	セレクト	P294	イベント戦を27種類クリアする
Lv.31	おれたちマリオブラザーズ	セレクト	P295	イベント戦を27種類クリアし、ルイージ、ファルコ、こどもリンク、プリンが使用可能になっている
Lv.32	俺の獲物に手を出すな！	ファルコ	P295	
Lv.33	めざすゴールはただひとつ	C.ファルコン	P296	
Lv.34	7年の歳月	こどもリンク	P297	
Lv.35	兄さんだけずるいや。	ルイージ	P297	
Lv.36	宇宙からの訪問者	ネス	P298	
Lv.37	伝説のポケモンたち	セレクト	P299	
Lv.38	スーパーマリオUSA	セレクト	P300	
Lv.39	プリンのコンサート	プリン	P300	
Lv.40	オールスター戦4	セレクト	P301	25人すべてのキャラクターが使用可能になっている
Lv.41	剣ではどちらが上？	マルス	P302	
Lv.42	すごく迷惑大王	ルイージ	P302	
Lv.43	スピード狂のハヤブサたち	フォックス	P303	
Lv.44	ミュウツーの影	セレクト	P303	
Lv.45	いつでもゲームウォッチ	Mr.ゲーム&ウォッチ	P304	
Lv.46	炎の紋章をかかげて	セレクト	P304	
Lv.47	フィギュア上の戦い3	セレクト	P305	
Lv.48	ピカチュウ&ピチュー	セレクト	P306	
Lv.49	オールスター戦特別編	セレクト	P307	
Lv.50	最終決戦	セレクト	P308	
Lv.51	ホントの最終決戦	セレクト	P309	イベント戦を50種類クリアする

イベント戦

攻略ページの見方

データの見方



❶課題のタイトルとレベル

❷課題の基本ルールを表しており、ストック制、タイム制、コイン制、体力制の4種類がある。さらに制限時間のあるものは、そのつど併記している。

❸課題の解説

❹自分とCPUが使用するキャラクターとストックの一覧表。【みかた】と表示されているものはCPUでもいっしょに戦ってくれるキャラクターを表している。()内はキャラクターの大きさを表し、普通の大きさの場合は特に記載していない。具体的な大きさは右を参照。また、各キャラクターごとに対戦ステージが変化する場合は、キャラクター名の前の数字と対戦ステージの数字とで対応させて紹介している。

❺クリア条件の解説

❻対戦ステージの紹介。()内はステージデータで紹介しているページを表す。また、各キャラクターごとに対戦ステージが変化する場合は、ステージ名の前の数字と登場キャラクターの数字とで対応させて紹介している。

❼課題の攻略法

キャラクターの大きさ

小さい ⟷ 大きい

極小　小　普通　大

LV.01 ストック制

迷惑大王



クッパがあまり攻撃してこないので、簡単に勝てる。相手の攻撃よりも自滅に注意して戦おう。



登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	マリオ	2
CPU	クッパ	2

クリア条件

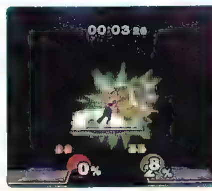
敵のストックを0にする

対戦ステージ

●戦場（▶P232）

スマッシュ攻撃を連発せよ！

写真の位置で待ち、クッパが接近してきたところにスマッシュ攻撃上を当てていく、という戦法だけで勝てる。クッパが近づくタイミングに合わせて、ためたスマッシュ攻撃上を当てられるようになれば、より短時間でクリアすることができるぞ。



⊃何度もスマッシュ攻撃上を当てて、すばやく場外へとふっとばそう。

LV.02 ストック制（制限時間あり）

ジャングルの王者

巨大なドンキーコングを操作して、小さなドンキーコングと対戦。ここはパワーでおしまくれ！

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	ドンキーコング（大）	2
CPU	ドンキーコング（小）	2

クリア条件

時間内にすべての敵のストックを0にする



対戦ステージ

●コンゴジャングル（▶P206）

投げてからが勝負

スタート後にその場で待ち、上から敵が降りてきたらつかみ右側の小さな足場があるほうへと投げよう。その後、写真の位置から強攻撃下を連発してダメージを与えること。これで敵のダメージが60%を超えたら、スマッシュ攻撃横でふっとばそう。



⊃相手の攻撃を受けても、かまわずパターンを続行すればラクに勝てる。

SINGLE MODE ★ EVENT

LV.03 ストック制

大爆発大会（だいばくはつたいかい）



爆発物だらけのユニークイベント戦。アイテムの爆発に巻き込まれないように注意して戦おう。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	リンク	1
	サムス	1

クリア条件

すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

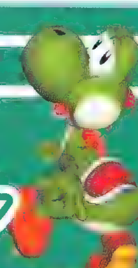
●ピーチ城（▶P203）

アイテムをうまく使え

敵は爆発するタイプの攻撃を多用してくるが、それによって自分が場外へとふっとばされることはほとんどない。ここはひるまずに、積極的にスマッシュ攻撃上やスマッシュ攻撃横などを当てて、敵を場外へふっとばしていこう。なお、このイベント戦ではセンサー爆弾やボム兵、さらにモンスターボールからはマルマインといった、爆発するものばかりが出現する。これらを拾って敵に直接投げつけたり、その爆風に巻き込ませることができれば、ふっとばし能力の低いキャラクターでも簡単に勝つことができるぞ。ただし、自分がこれらの攻撃でふっとばされないように注意。

LV.04 ストック制

いちおう恐竜（きょうりゅう）だし



巨大ヨッシーが登場。ここはふっとばし能力の高いキャラクターを使ってサクッと勝負を決めたい。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	3
CPU	ヨッシー（大）	1

クリア条件

敵のストックを0にする

対戦ステージ

●ヨッシーストーリー（▶P210）

あせらずじっくり戦え

ヨッシー（大）は、強力な攻撃を当ててもなかなかふっとばすことができない。そこで、最初のうちは地道に攻撃してダメージを与えていき、相手のダメージが130%前後になったあたりから、スマッシュ攻撃、前投げ、後ろ投げなどを使って撃墜をねらうように戦おう。なお、ピカチュウやピチューなら、ステージの端付近でガケ側を背に立った状態で後ろ投げを決める……というパターンを1～2回ほど行なえば、これだけでクリアすることも可能だ。余談だが、適当にうろついていると、ヨッシー（大）のほうから、勝手にステージ外へと落下していくこともあるぞ。

LV.05 コイン制（制限時間あり）

おかねがないんです…

時間内に一定量のコインを[illegible]めるイベント[illegible]。[illegible]と大変そうだが、コツをつかめば楽勝だ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	ネス	∞
CPU	C.ファルコン	∞

クリア条件

[illegible]

対戦ステージ

●オネット （▶P221）



交通事故で大もうけ？

手っ取り早くかせぐなら、画面中央付近の最下段でスマッシュ攻撃横を当てつつコインを集めるのがラク。また、ときおり走ってくる車にぶつかると大量のコインが出現するので、車にはわざとぶつかって、そのとき出てくるコインも集めておこう。基本的にはこれを繰り返しているだけでクリアできるぞ。

なお、相手がコインを多めに持っているときは、画面端へと誘い込んでスマッシュ攻撃横などでステージ外へとふっとばそう。撃墜に成功すると、相手は所持していたコインの半分を落とすため、それを集めることで、一気に目標枚数へと近づけるのだ。

LV.06 ストック制



夢の泉の物語

逃げ回るカービィたちを追いかけ、かたっぱしからKOするだけ。かなり簡単なイベント戦だ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	カービィ（小）	2
	カービィ（小）	2
	カービィ（小）	2

クリア条件

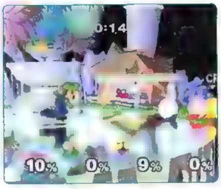
[illegible]

対戦ステージ

●夢の泉 （▶P212）

と・に・か・くふっとばす！

相手はこちらが接近すると逃げることが多く、あまり攻撃をしてこない。そこで、自分のから積極的に近づいていき、強攻撃やスマッシュ攻撃を当てていこう。ふっとばし能力の高い攻撃なら一撃でKO可能なので、それを連発すればあっという間にクリアできるぞ。



◐アイテムを拾ったら、それを敵に投げつけるのも有効な攻撃手段となる。

LV.07 ストック制

ポケモンバトル!

モンスターボールから出現するポケモンを使って戦う。すばやくモンスターボールを拾うのがカギ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	ピカチュウ	2

クリア条件

敵のストックを0にする



対戦ステージ

●ポケモンスタジアム（▶P226）

モンスターボールをゲットだぜ!

このイベントバトルは、キャラクターが直接攻撃してもまったくダメージを与えられないのが特徴で、相手を倒すためには、モンスターボールから出現するポケモンに攻撃してもらうしかない。モンスターボールからどんなポケモンが出てくるかは完全に運のみで決まるので、とにかくモンスターボールを見つけたら床に向かって投げるのを繰り返すのみだ。

ちなみに、自分の選んだキャラクターがポケモン(ピカチュウ、ピチュー、プリン、ミュウツー)だったとしても、やはり直接攻撃では相手にダメージを与えることはできないのであしからず。

EVENT ★★★ SMASH BROS.



LV.08 ストック制

ブリンスタ会戦

最初からダメージが蓄積された状態でスタート。強力な攻撃を受けるとあっというまにミスとなる!

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	3
CPU	サムス	3

クリア条件

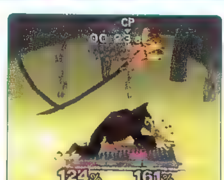
敵のストックを0にする

対戦ステージ

●ブリンスタ（▶P219）

ふっとばし能力の高い攻撃をねらおう

最初から自分のダメージが102%、敵のダメージが130%でスタート。お互いがかなりふっとびやすい状態となっているので、ここはすばやく接近して、強攻撃やスマッシュ攻撃のような、ふっとばし能力の高いワザを使って倒していくといいだろう。



◆スマッシュ攻撃上か横のように、敵を大きくふっとばせる攻撃を使おう。

LV.09 ストック制

ゼルダ転身

ゼルダが2体同時に出現。シークに変身しているときに倒さなければ、勝ったことにならないぞ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	ゼルダ／シーク	1
	ゼルダ／シーク	1

クリア条件

敵のストックを0にする。ただし、倒せるのはシークに変身しているときのみ

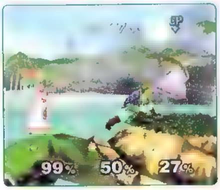
対戦ステージ

●グレートベイ（▶P208）



シークに変身するのを待て！

敵のゼルダには、こちらの攻撃が当たれば通常どおりダメージを与えることはできるものの、最後にステージ外へとふっとばすときにだけは、敵がシークに変身している状態でなければ、KOしたことにならない。もしゼルダを場外へとふっとばして撃墜した場合、そのストックを減らすことができないばかりか、ダメージが0%になって再登場するので気をつけよう。



◯ダメージを与えるだけなら、敵がゼルダの状態でもまったく問題なしだ。

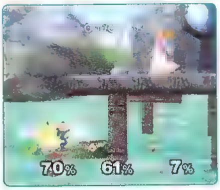
1対1で戦おう

2対1の状態では不利なので、まずは2体を引き離してから戦う。まず、ステージの左右にある小さな足場のどちらかへと降り、そこで2体を引きつける。相手が近づいてきたら、すぐに2段ジャンプで水面の上を通過して反対側の足場へ飛び移ろう。これを、相手がバラバラに行動するようになるまでつづけるのだ。

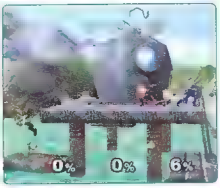
相手が離れたら攻撃のチャンス。左右いずれかの小さな足場で待ち、相手の接近に合わせてスマッシュ攻撃を当てていくこと。ちなみに、左の小さな足場で攻撃するときは左右どちらにふっとばしても迎撃しやすいが、右の小さな足場で攻撃するときは、かならず左側にふっとばしたほうがいい。なぜなら、このステージは右側が広いため、簡単に復帰されてしまうのだ。

なお、相手をふっとばすときは、なるべくシークに変身しているときにとどめたい。相手がゼルダのときは、適当に攻撃を当てておく程度にしておけば、いざチャンスがきたときに相手を撃墜しやすいぞ。

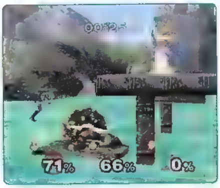
なお、自分がピカチュウなら、左側の小さな足場で右を向いて相手をつかみ、つづけて後ろ投げを行なえば、ほぼ確実に倒すことが可能。この方法をマスターすれば、かなりラクにクリアできるようになるだろう。



◯ピカチュウ使用時はこの足場の上で、相手を左へ後ろ投げすればOK。



◯1対1の状況となるように、下の小さな足場をジャンプで往復しよう。



◯相手をふっとばすときは、左の画面端か、大きな足場の下がオススメだ。

LV. 10 ストック制（制限時間あり）

オールスター戦1



マリオ、ドンキーコングなど、1体ずつ計5体と戦うイベント戦。地形をうまく利用して戦おう。

登場キャラクター

★★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	❶ マリオ	1
	❷ ドンキーコング	1
	❸ ヨッシー	1
	❹ ピーチ	1
	❺ クッパ	1

クリア条件

4分以内にすべての敵のストックを0にする

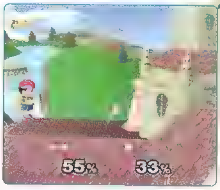
対戦ステージ

❶ヨースター島（▶P211）
↓
❷ジャングルガーデン（▶P207）
↓
❸ヨッシーストーリー（▶P210）
↓
❹ピーチ城（▶P203）
↓
❺レインボークルーズ（▶P204）



オールスター戦の特徴

オールスター戦は通常のイベント戦と異なり、4分のあいだに、1体ずつ計5体の相手を倒していく、という形式になっている。自分のストックは2しかなく、直前の戦いで受けたダメージと経過した時間はつぎの相手との戦いに引き継がれるので、できるだけ時間をかけずに、また、なるべく攻撃を受けないような戦法で戦い抜いていく必要があるぞ。



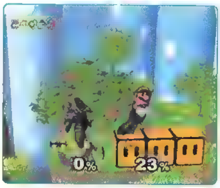
➲途中で出現するアイテムの中に回復アイテムはない。かなりキビシイぞ。

スマッシュ攻撃上で待て！

とにかくラクして勝ちたい、というのであれば、フォックスやピカチュウのように、当てやすく、ふっとばし能力の高いスマッシュ攻撃上を持つキャラクターを選び、以下で解説するパターンを実行しよう。

戦いがスタートしたら、まず最初にすり抜け床の上へと移動し、敵を自分のいる場所まで誘導する。その後、すり抜け床を通過して下に降りよう。敵が後を追ってきたら、スマッシュ攻撃上で迎撃すればOKだ。このとき、スマッシュ攻撃をためておければ、効率よく相手にダメージを与えていけるぞ。

すり抜け床がないステージでは、相手が近づいてくるところにスマッシュ攻撃横を当ててふっとばす、というのを繰り返す戦法や、右の連続写真のように足場の段差を利用することで、すり抜け床を使って戦うときと似たようなパターンで戦うといいだろう。



➲すり抜け床を使った戦法と同様、まずは足場の上まで相手を誘導する。



➲足場の横から下へ降り、相手を待ってからスマッシュ攻撃上を当てよう。

LV.11 ストック制（制限時間あり）

氷山大脱走

ひょうざんだいだっそう

制限時間内を、ミスしないように立ち回ろう。敵を倒[illegible]るのがクセ者だ。



登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	アイスクライマー	∞
	アイスクライマー	∞

クリア条件

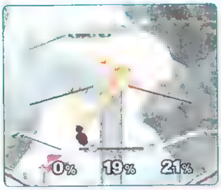
[illegible]

対戦ステージ

●アイシクルマウンテン（▶P216）

逃げて逃げて逃げまくれ

このステージでは、スタートしてから1分2秒のあいだ、場外へふっとばされなければクリアとなる。相手はしつこく追ってくるが、せっかく倒してもそのストックが減ることはないので、ここは無理に倒そうとせず、時間切れまで逃げ回るのが得策だ。



◘オススメはフォックス。ファイアフォックスを使って逃げ回れ！

LV.12 ストック制（制限時間あり）

コンマ1秒の戦い

びょう　たたか

7秒以内に敵を場外へとふっとばさなければならない。ふっとばし能力の[illegible]キャラクターで臨もう。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	C.ファルコン	1

クリア条件

[illegible]

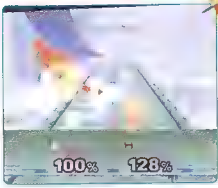
対戦ステージ

●ミュートシティ（▶P224）



一撃必殺！

自分とC.ファルコン共にダメージが100%の状態で始まる。ここはふっとばし能力のあるキャラクターを選び、スタート直後にスマッシュ攻撃横をためる。そして、相手が接近してきたところへスマッシュ攻撃横を当てれば、まず間違いなくKOできるはずだ。



◘ルイージのファイアジャンプパンチや、プリンのねむるを当ててもいい。

LV.13 ヨッシーのたまご

ストック制（制限時間あり）



ステージ上にあるヨッシーのたまごが壊れないように立ち回ろう。倒すより逃げる、の精神で挑め。

登場キャラクター

★★★★★★★★

	キャラクター	ストック
プレイヤー	ヨッシー	∞
CPU	ピカチュウ	∞
	フォックス	∞
	ドンキーコング	∞

クリア条件

55秒間ヨッシーのたまごを守る

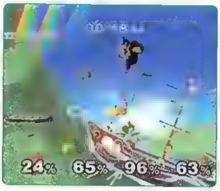


対戦ステージ

●レインボークルーズ（▶P204）

ヨッシーのたまごを守り抜け！

このイベント戦は、55秒の間に、ヨッシーのたまごが壊れたり、画面の外へ大きく出たりしなければクリアできる。プレイヤーであるヨッシーのストックは無限大なので、自分が何度KOされようとも、最終的にヨッシーのたまごが無事であれば問題ないわけだ。この点を活かし、あらゆる限りの手段をつくして、ヨッシーのたまごを守り抜こう。



◯ヨッシーのたまごには、自分の攻撃も当たってしまうので注意すること。

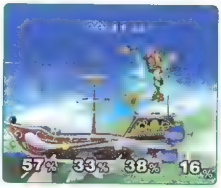
前半自滅、後半逃げる、で決まり？

敵のドンキーコング、フォックス、ピカチュウは、ヨッシーのたまごよりも、ヨッシーを優先的にねらう傾向がある。そこで、この相手の性質を利用して、スタートしたらすぐに左側へと移動→そのままステージから落ちて自滅……という行動を繰り返してみよう。すると、相手はおとなしくなり、あまり攻撃を行なわなくなるはず。まれにヨッシーのたまごの周囲にアイテムが出現するとそれを取りにいくことはあるが、ヨッシーのたまごが攻撃されることは少ないので、そのまま放っておいて落ちつづけよう。

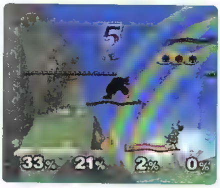
ステージが船から浮遊している床へと移る直前になったら、すぐにヨッシーのたまごを拾う。後は、ヨッシーのたまごを持ったまま、ひたすら逃げつづけていればOKだ。逃げ切る自信がないときは、ヨッシーのたまごをステージ最上部の足場に投げておき、自分はそこから離れた場所で落ちて自滅をつづける、という方法でクリアしてもかまわない。



◯ステージが船の間は、無理に戦わず、ひたすら左方向へと落ちよう。



◯撃墜数を増やしたいときは、ヨッシーのたまごから離れて戦うこと。



◯ヨッシーのたまごを上の足場へ投げ、相手を自分に引きつけるのも手。



LV. 14 ストック制（制限時間あり）

フィギュア上の戦い1

巨大なクリボーのフィギュアの上で戦うことに。地形が丸いので、落下しないように気をつけよう。



登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	ランダム※	2
	ランダム※	2
	ランダム※	2

クリア条件

3分以内にすべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●クリボー

※以下のキャラクターからランダムで決定。ただし、プレイヤーの選択したキャラクターを除く。

アイスクライマー	カービィ	C.ファルコン	クッパ	サムス	ゼルダ	ドンキーコング
ネス	ピーチ	ピカチュー	フォックス	マリオ	ヨッシー	リンク

STAGE解説

『スーパーマリオブラザーズ』シリーズでおなじみのクリボー。そのフィギュア上を利用したステージだ。頭を頂点に斜めの足場が左右に広がっているのが最大の特徴。そのため、地形対応ワザや左右よりも上下に強力な攻撃手段を持っているキャラクターが有利といえるだろう。大きな眉毛は一見段差に見えるが、普通に通過できるようになっているので注意。また、フィギュア上の戦いというイベントは全部で3つあり、クリアするとステージのモデルとなったフィギュアをゲットできる。それらを集めているなら必ずクリアしよう。



Ⓟプレイヤー出現位置　ⒸCPU出現位置

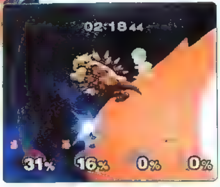
スマッシュ攻撃上でふっとばせ

クリボーのフィギュア上は、障害物がない山状の地形になっているが、じつは左右にちゃんとぶらさがれるガケがある。相手に囲まれないようにするためにもステージ中央で戦うことは避け、ガケを背にして戦っていくといいだろう。

まず、スタート直後に左方向へ3回ほど緊急回避を行ない、ステージの端へと移動する。あとは敵の接近に合わせて、強攻撃上やスマッシュ攻撃上など、上方向へ出る強力なワザを使っていれば、まず負けることはないはずだ。ただし、通常のステージよりも急斜面になっているため落とされやすいので、落ちたときはきちんと復帰ワザを使って対処すること。



⊃ここでは、相手同士の攻撃も当たる。誘導すれば同士討ちがねらえるぞ。



⊃ここがステージの左端。この位置からスマッシュ攻撃上で攻撃しよう。

LV. 15 ストック制

かわいくてゴメンあそばせ



「ドキッ！ 女の子だらけの大乱闘～」といったイベント戦。3対1と不利な状況からスタート。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	サムス（大）	2
	ピーチ（大）	2
	ゼルダ／シーク（大）	2

クリア条件

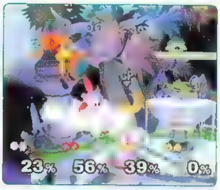
すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●夢の泉（▶P212）

スマッシュ攻撃で決まり！

これまでのイベント戦よりも、相手が積極的に攻めてくる。とはいえ、相手が接近してくるまでその場で待つ→スマッシュ攻撃を当てる、という戦法で十分に勝つことが可能だ。なお、相手に囲まれたときは、緊急回避で間合いを調節しながら戦うといいだろう。



➡自分は通常よりも少し小さいが、かまわずスマッシュ攻撃を連発しよう。

LV. 16 ストック制（制限時間あり）

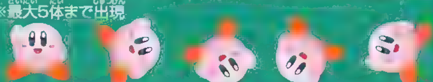
カービィのエアライド

黄色カービィを全滅させるための手段はワープスターのみ。ちょっぴり変わったイベント戦だ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	カービィ	1
CPU	カービィ軍団※	10

※最大5体まで出現



クリア条件

[illegible]以内にすべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●惑星コーネリア（▶P214）

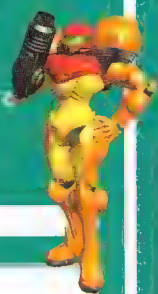
ワープスターの制御が大切

カービィ軍団を時間内に全滅させればクリアとなるイベント戦。敵のカービィは、左右に移動するのみで攻撃をしてこないため簡単に倒せそうだが、じつは自分の攻撃手段はときおり出現するワープスターによる攻撃だけ。通常ワザや必殺ワザはいっさい当てることができない。基本的には、敵のカービィの動きに合わせて、ワープスターを拾っては攻撃、という方法を繰り返しすことになる。短時間で全滅させたいなら、ワープスターを取るタイミングや、その落下時にコントロールスティックを左右に入力しておいて、カービィをねらい撃ちするテクニックも身につけておこう。

LV. 17 ストック制（制限時間あり）

バウンティ・ハンター

味方にC.ファルコンが登場。しかし、自分が倒さないとクリアにならないのがやっかいだ。



登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	サムス	1
CPU	C.ファルコン【みかた】	1
	クッパ	1

クリア条件

2分以内に自分がクッパのストックを0にする

対戦ステージ

●ジャングルガーデン（▶P207）

確実に倒すテクニックをきわめろ！

C.ファルコンといっしょに適当にワザを出していればラクにクリアできるが、確実ではないのが難点。そこで、多少テクニックは要求されるが、C.ファルコンよりも先にクッパを倒すためのパターンを解説する。

まず、スタート直後に、垂直に小ジャンプを行なう。そのジャンプの降り際にチャージショットを撃つ。すると、ちょうど自分のほうへとジャンプしてきたクッパが空中回避を行ない、そのまま川へと落下するのだ。そこで、着地したら、自分もすかさずクッパを追って川へと落ち、落下中のクッパに空中下攻撃を当てて撃墜する。成功すれば1秒強でのクリアが可能だ。



LV. 18 ストック制

リンクの冒険

リンク同士での対決。これまで戦ってきた敵とは、段ちがいの強さなので気合をいれていこう。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	リンク	2
CPU	リンク	2

クリア条件

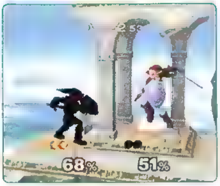
敵のストックを0にする

対戦ステージ

●神殿（▶P209）

待ちながら戦え

スタートすると、相手はこちらへ向かってまっすぐに走ってくるので、自分は写真の位置で待とう。後は、敵が近くにくるタイミングに合わせて、地上で回転斬りを当てていくのみだ。このあいだに攻撃を受けることもあるが、かまわずパターンを続行すること。



○敵の右側へ移動できれば、相手を場外へふっとばしやすくなるぞ。

SINGLE MODE ★★★ EVENT

LV. 19

ストック制（制限時間あり）

ピーチまたさらわれる

今回の敵クッパはかなり手強い。味方のピーチを守りつつ、投げワザをうまく使っていこう。



登場キャラクター

★★★★★★★

	キャラクター	ストック
プレイヤー	マリオ	1
CPU	ピーチ【みかた】	1
	クッパ	∞

クリア条件

1分間自分とピーチが倒されない

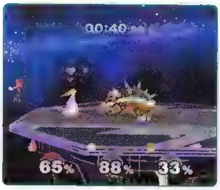
対戦ステージ

● 終点（▶P233）



ピーチは何もしない？

ピーチはこちらのみかたとして登場するが、基本的に攻撃や防御といった行動は行なわず、ひたすら前進するだけ。ただし、歩いている途中でガケに着くと、方向転換して反対側に歩き出す。ふだんはそれ以外には何もしないが、ピーチがクッパの攻撃でステージ外にふっとばされた場合だけは例外で、このときばかりは復帰ワザを駆使して戻ってきてくれる

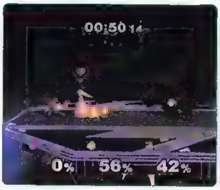


◯進行方向にクッパがいても、ピーチはおかまいなしに歩いていく。

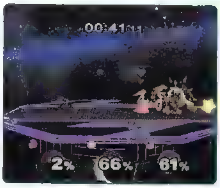
クッパをピーチから遠ざけろ

クッパは、基本的にピーチを優先してねらってくる。ピーチは、前述のとおり敵の攻撃に対して無防備なので、こちらとしてはピーチを守りつつ、自分も攻撃を受けないように立ち回らなければならない。

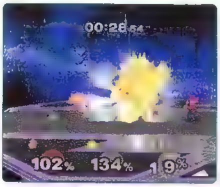
スタートしたら、敵にファイアボールを撃ち、ピーチへ攻撃するのをジャマしよう。相手の攻撃が届きそうな間合いになったら、ファイアボールを撃つのをやめ、緊急回避を使って相手の背後へ回り込む。直後に後ろ投げを決めて、距離が離れたら再びファイアボールを、近いときは再度後ろ投げをねらっていこう。以上のパターンを繰り返していれば、クリアするのはそう難しくはないはずだ。ちなみに、途中でアイテムが出現した場合は拾っておいたほうが無難。なぜなら、クッパはアイテムを拾って使用してくる場合があるからだ。とくに、ワープスターやボム兵、モンスターボールなどは、使われると危険なので、出てきたらすぐに拾っておくこと。



◯ファイアボールを連発して相手の動きを止めつつ、ピーチを援護。



◯後ろ投げのあと間合いが近いときは、ダッシュなどで離れるのも手。



◯爆発するタイプのアイテムは、間違ってピーチに当てないように！



SINGLE MODE ★ EVENT

オールスター戦2



5体の敵と連続で戦うイベント戦の第2弾。イベント戦1で使ったテクニックを応用して戦え。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	❶ サムス	1
	❷ リンク	1
	❸ ゼルダ／シーク	1
	❹ C.ファルコン	1
	❺ フォックス	1

対戦ステージ

❶プリンスタ（▶P219）
↓
❷グレートベイ（▶P208）
↓
❸神殿（▶P209）
↓
❹ミュートシティ（▶P224）
↓
❺惑星コーネリア（▶P214）



クリア条件

4分以内にすべての敵のストックを0にする

オールスター戦を勝ち抜くコツ

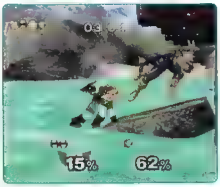
オールスター戦1のときと同様に、すり抜け床の上に敵をおびき寄せたあと、下へ降りてから追ってきた相手にスマッシュ攻撃上を当てていく、という戦法が基本。ただし、ステージのなかにはすり抜け床がないこともあるので、そのときは敵へ近づいて、もしくは敵が近づいてくるのを待ってから、スマッシュ攻撃横を当てる、というパターンを使っていこう。



◆相手が接近してくるタイミングを見て、スマッシュをためておこう。

この相手にはこう戦え！

基本戦法以外の戦い方を使うことで、さらにラクに倒せるようになるキャラクターをピックアップ。これらを覚えて、確実にクリアをねらいたい。



◆足場が小さいので相手を落としやすいが自分も落ちやすいので注意。

●リンク戦

スタートしたら、左下の足場へ。ここで、左右どちらでもかまわないので、横方向にふっとばすことのできるスマッシュ攻撃を当てていこう。

●ゼルダ戦

ステージの下の部分で戦っていると、地形がジャマをして、敵をふっとばしづらい。必ず、スタート地点付近で戦っていくこと。

●C.ファルコン戦&フォックス戦

ほとんど平地で戦うことになるので、スマッシュ攻撃横のリーチが長いキャラクターで挑もう。



◆スマッシュ攻撃のリーチが長いと、段差のない地形でも戦いやすいぞ。

LV.21

ストック制（制限時間あり）

ひとの恋路をジャマするやつは

アイスクライマーのナナだけを倒すというイベント戦。ふっとばし能力の高いキャラクターで勝負だ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	アイスクライマー	1
CPU	アイスクライマー	1

クリア条件

1分以内に、2体のアイスクライマーのナナだけを倒す

対戦ステージ

●ピーチ城（▶P203）



アイスクライマーの動きを知ろう

アイスクライマーは、ふだんはポポ、ナナがいっしょの位置にいて、同じタイミングで垂直ジャンプを繰り返している。このとき、攻撃を当ててポポとナナを引き離すと、ナナはすぐにポポの所へと戻っていく。この、ポポとナナを引き離したときに、どう攻撃するかがこのイベント戦攻略のポイントだ。なお、ポポをあやまって倒してしまうと、失敗となるので注意。



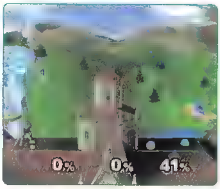
●ポポをふっとばすと、ナナはふっとんだポポのところへと移動するぞ。

離ればなれにするのがポイント

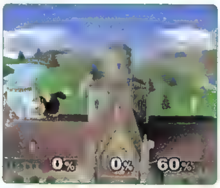
スタートしたら、すぐに近くのポポとナナに攻撃する。このとき、ナナだけをねらう必要はないので、とにかく攻撃を当てていこう。何回か攻撃していれば、いずれポポとナナが離ればなれになるので、そのあと、すかさずナナに何度も攻撃すること。ある程度ナナにダメージを与えたら、スマッシュ攻撃を当てて場外へとふっとばそう。もう一組のアイスクライマーも、同様の戦法で倒していけばOKだ。

楽にクリアしたいときは、プリンを選んで、以下で解説するパターンを実行してみよう。

まず、場外側を背にした状態で敵の横へと行き、垂直ジャンプ中の敵が、地上に降りたところをねらってつかむ。このとき、つかんだのがポポなら何もせずにつかみ状態が解けるのを待ち、もう一度つかむところからやり直そう。ナナをつかんだ場合は、後ろ投げをしたあとにその場で待つ。そしてナナがポポのもとへと戻ってこようとして、プリンに重なったところを、すかさずねむるで攻撃して倒すのだ。残ったアイスクライマーは、浮遊する足場から攻撃を当てて落としたあとに、一組目と同じ倒し方をしていけばいい。



●ポポとナナがバラバラにふっとぶまで、何度も攻撃をつづけよう。



●ナナが単独で行動しているところを、スマッシュ攻撃でふっとばせ！



●プリンを使っているときは、後ろ投げ→ねむるの連係をねらおう。

LV.22 ストック制

スーパーマリオ128

極小スーパーマリオが、なんと128体ワラワラと出現。攻撃を当てればまずKOできるのも楽しい。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	マリオ	1
CPU	マリオ軍団(極小)※	128

※最大6体まで出現

クリア条件

すべての敵のストックを0にする

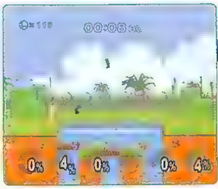
対戦ステージ

● 王国Ⅱ（▶P229）

(▶P229)

当たればふっとぶ！

相手は、その数こそ多いが、とにかくふっとばしやすいのが特徴で、何らかのワザを当てれば、ほぼ確実に場外へとふっとばすことが可能。相手が小さいため、攻撃を当てづらいのがやっかいではあるが、これは広範囲に当たる攻撃や、強攻撃下などで対処しよう。



●ピカチュウなら強攻撃上を出していれば、ほとんど動かずに倒せるぞ。

LV.23 ストック制

スリッピーの新兵器

相手が確認しづらいので、いきなり攻撃を受けて倒されることも多い。戦いにくいイベント戦だ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	フォックス	2
	ファルコ	2

クリア条件

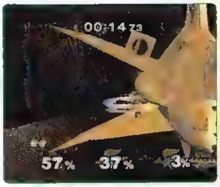
すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

● 惑星ベノム（▶P215）

回転斬りで決まり！

相手がほとんど見えない状態で戦い抜くには、自分の周囲を攻撃できるワザで、相手をよせつけないように戦う必要がある。リンクの回転斬りならそれが可能で、具体的には、写真の位置から回転斬りを繰り返すのみ。運がよければこれだけで勝てるぞ。



●ひたすら回転斬りを連発。敵にふっとばされても、すぐにここへ戻ろう。

LV.24 ストック制(制限時間あり)

出撃!ヨッシー中隊

30体のヨッシーをつぎつぎに倒すイベント戦。最後の1体は、巨大なヨッシーと戦うことに。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	ヨッシー軍団※	30

※最大3体まで出現し、最後の1体はヨッシー(大)



クリア条件

[illegible]にすべての敵のストックを0にする

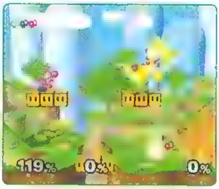
対戦ステージ

●ヨースター島(▶P211)

(▶P211)

出てくるそばからふっとばせ!

ヨッシーはステージ内に最大3体が存在し、1体倒すとまた1体、といった具合につぎつぎと新たに登場する。しかし、いずれも簡単にふっとばすことができるので、ダッシュ攻撃、強攻撃、スマッシュ攻撃などを使って倒していこう。



◐最後にはヨッシー(大)が出現。大きいだけでそんなには強くはない。

LV.25 ストック制

ガルガンチュア



巨大なクッパを操作して、巨大なドンキーコングと戦う。足場が狭いので、自滅に注意して戦え。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	クッパ(大)	1
CPU	ドンキーコング(大)	2
	マリオ(極小)	1
	ピーチ(極小)	1

クリア条件

ドンキーコング(大)のストックを0にする

対戦ステージ

●フォー・サイド(▶P222)

手を出さなくても勝てる!?

スタートしたら写真の位置へと移動。あとは、左側へ緊急回避をしていれば、勝手に相手がワザを出して落下していくぞ。なお、このときに相手から攻撃を受けることもあるが、とにかく写真の位置をキープし、パターンを続行していこう。



◐マリオ(極小)とピーチ(極小)も出現するが、倒す必要はない。

LV.26 ストック制（制限時間あり）

フィギュア上の戦い2

フィギュア上で戦うシリーズの第2戦。制限時間は3分と短いため、すばやく倒すスキルが必要。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	ランダム※	2
CPU	ランダム※	2
CPU	ランダム※	2

クリア条件

3分以内にすべての対戦相手のストックをなくす。

対戦ステージ

●エンテイ

※以下のキャラクターからランダムで決定。ただし、プレイヤーの選択したキャラクターを除く。

アイスクライマー	カービィ	C.ファルコン	クッパ	サムス	ゼルダ	ドンキーコング
ネス	ピーチ	ピカチュウ	フォックス	マリオ	ヨッシー	リンク

STAGE解説

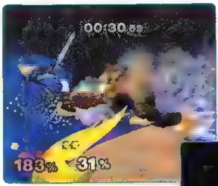
伝説のポケモンであるエンテイのフィギュア上のステージ。ほかに比べ横に広く、中央付近の地形がでこぼこしているのが特徴。よって、地形対応ワザや飛距離の長い飛び道具を持っているキャラクターが有利に戦えるだろう。空中に足場がないためステージ上を移動するボム兵やアカのこうらの動向につねに注意を払っておくように。でないと不意をつかれて場外へ……、なんてことになったら目も当てられない。また、ステージ端の左右のガケにつかまることが可能。遠くにふっとばされてしまったときは復帰に役立てよう。



Ⓟプレイヤー出現位置　ⒸCPU出現位置

戦いやすい相手を選ぼう

対戦相手は毎回ランダムで決定されるので、飛び道具を持っていない、軽くふっとびやすい、といったキャラクターが登場するまでリセットするといい。対戦が始まると2人は積極的に攻めてくるが、残りのひとりはステージの左端に移動して自ら近寄ろうとはしない。まずは、近寄ってきたところにスマッシュ攻撃横でふっとばす戦法で前者の2人を倒そう。残りのひとりは近寄らなければ攻撃してこない習性を利用し、離れた場所からスマッシュ攻撃横か飛び道具で攻撃しよう。また、対戦中スーパースコープ、レイガン、スターロッドといった飛び道具が出現したらすかさず拾って攻撃しよう。



➡リーチの長いジャイアントパンチなら残りの1人を簡単に倒せる。



➡クリアすると、ステージとなったエンテイのフィギュアをゲットできる。





LV.27 ストック制

冷たき鎧をまとって

相手はメタル化したサムス3人。自分のストックが1なのに対し、相手は2ずつある厳しい戦い。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	サムス	1
CPU	サムス	2
	サムス	2
	サムス	2

クリア条件

すべての敵のストックを0にする



対戦ステージ

●ブリンスタ深部（▶P220）

クレイドの動きに注意

スマッシュ攻撃横か強攻撃上を連発してとにかく相手にダメージを与えよう。運良く相手が遠ざかったらそのスキにすかさずチャージショットを最大までためておく。そして相手のダメージが200%近くになったらフルパワーのチャージショットでふっとばす、という戦い方が理想的だ。以上の方法で確実に1体ずつしとめていこう。また、ステージが回転する方向は、ギミックのクレイドが左手を振ると時計回りに、右手だとその逆となっている。以上の法則を覚えておけば、次に回転する方向を予測でき落下を防ぐことができるだろう。

LV.28 ストック制（制限時間あり）

ピンクだま祭り



カービィ軍団とまともに戦っていては苦戦は必死。ここはドンキーコングのハンドスラップに頼ろう。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	カービィ軍団※	14

※最大4体まで出現

クリア条件

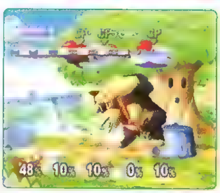
2分以内にすべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●グリーングリーンズ（▶P213）

ハンドスラップで楽勝

ドンキーコングを選び、戦いが始まったらハンドスラップを連発するだけで簡単にクリアできる。反撃されてもムシして連発しよう。ちなみにハンドスラップは、一度出したらレバーを離しBボタンを連打しているだけで連発可能だ。



⊃スタート地点にいれば、上からストーンで攻撃される心配もない。

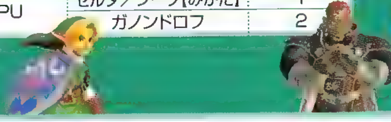
LV.29 ストック制

トライフォース集結

「ゼルダの伝説」シリーズのキャラクターが登場。2人の力を合わせ、ガノンドロフを倒そう。

登場キャラクター

★★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	リンク	1
CPU	ゼルダ／シーク【みかた】	1
	ガノンドロフ	2



クリア条件

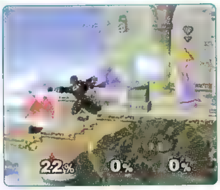
ゼルダが倒されていない状態で、ガノンドロフのストックを0にする。

対戦ステージ

●神殿（▶P209）

つかみからの連係で攻めよう

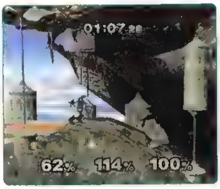
ガノンドロフは接近戦が得意で強力な攻撃力を持つキャラクター。むやみに攻撃していてはあっという間にダメージを受け倒されてしまうだろう。戦い方としては、味方のゼルダに接近戦を任せ、自分は彼女の背後からつかみをねらおう。つかんだら下に投げ直後に回転斬り、といった連係で攻めるといい。この連係は簡単かつ強力で、ほとんどかわされることはないのだ。ただし、相手のダメージが100%近くになると、回転斬りが当たりにくくなる。よって、上投げの後ジャンプ攻撃上で追撃する方法に変えよう。



●魔人拳は特に注意。防御するかモーション中に飛び道具で攻撃しよう。

ピンチになったら左下へ

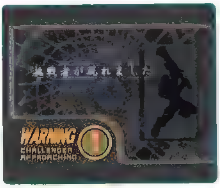
リンクかゼルダのダメージがたまってきたら、ステージ左下にある平らな地形で戦うといい。この場所なら、天井や右の壁といった障害物のおかげでふっとばされる確率が低く粘り強く戦えるのだ。ゼルダと協力してガノンドロフに十分なダメージを与えたら、回転斬りで障害物のない左方向にふっとばすか、上の天井がない場所まで誘導しKOをねらおう。



●この場所で戦えば、左方向にふっとばされる以外生き残る確率が高い。

ガノンドロフ登場

ガノンドロフが使えない状態でこのイベント戦をクリアすると、なんとガノンドロフが挑戦してくる。それに勝つとガノンドロフが使用可能なキャラクターの加わるのだ。ちなみに、このときガノンドロフと戦うキャラクターはリンクで固定となっているぞ。今後難度を増すイベント戦に使用できると有利なキャラクターなので、ここで使えるようにしておこう。



●負けても再度このイベントをクリアすれば、再び戦うことができる。

SINGLE MODE ★★★ EVENT

LV.30 ストック制（制限時間あり）

オールスター戦3

オールスター戦の第3戦目。対戦相手は4人と少ないが、今までより難易度ははるかに上。

登場キャラクター

★★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	❶ カービィ	1
	❷ ピカチュウ	1
	❸ ネス	1
	❹アイスクライマー	1

対戦ステージ

❶夢の泉（▶P212）
↓
❷ポケモンスタジアム（▶P226）
↓
❸オネット（▶P221）
↓
❹アイシクルマウンテン（▶P216）

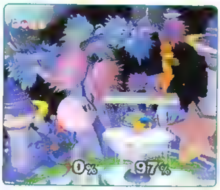
クリア条件

時間内にすべての敵のストックを0にする

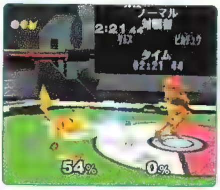


大きいキャラクターを選ぼう

オールスター戦3の対戦相手には、近寄ってきたところにスマッシュ攻撃横でダメージを与えるという戦法が通用しなくなっている。そこで、クッパ、ドンキーコング、サムス、C.ファルコン、ガノンドロフといった大きいキャラクターのスマッシュ攻撃上で、相手を足場の上に誘導し下からダメージを与える戦法をとろう。具体的には、カービィとピカチュウには左右のどちらかの足場に、ネスは右の吊り橋の上に誘導すればいい。ただし、アイシクルマウンテンでは足場の間隔が広くこの戦法は通用しない。腕に自信があるか、まだストックが残っているなら普通に戦ってもよいが、そうでないなら相手が画面のスクロールで自滅するまでジャンプなどで逃げ回ろう。もちろん自分がスクロールに巻き込まれないよう要注意。



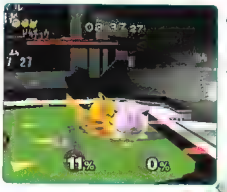
➲足場の上で待ち近寄ってきたら下に降りて相手を誘導しよう。



➲スマッシュを多用するピカチュウとの接近戦はできるだけ避けたい。

プリンかルイージを使った戦法

隠しキャラクターのプリンかルイージが使えるなら、上で紹介したように誘導して相手が接近してきたところにプリンならねむるで、ルイージならファイアジャンプパンチでふっとばす方法がいい。相手の体が小さいと確実にヒットできるようになるまで多少慣れが必要だが、コツさえつかめば非常に簡単かつ強力。どの相手もプリンなら2回、ルイージなら4回ヒットさせれば倒せるだろう。



➲小さいピカチュウにはヒットさせずらい。外れると反撃は必死だ。



LV.31 タイム制（制限時間あり）

おれたちマリオブラザーズ

マリオとルイージ、この兄弟と対戦。難易度はそれほど高くないので、ラクに勝てるはずだ。

登場キャラクター

★★★★★★★

	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	∞
CPU	マリオ	∞
	ルイージ	∞

クリア条件

制限時間内にマリオとルイージのポイントを上回る

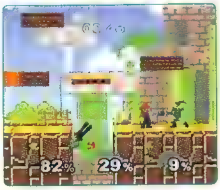
対戦ステージ

●王国（▶P228）



ステージの端で戦おう

ルールは、敵を倒すと＋1ポイント、倒されるか自滅すると－1ポイントのポイントタイム制だ。手っ取り早くクリアしたいのなら、ドンキーコングがオススメ。画面端で相手をつかみ、場外へ投げれば簡単にスコアを稼げる。



◐リンクの下投げ直後に回転斬りといった連係もオススメ。

LV.32 ストック制（制限時間あり）

俺の獲物に手を出すな！

プリンをねらうのはファルコと複数のアーウィン。アーウィンに獲物を横取りされないよう戦うのだ。

登場キャラクター

★★★★★★★★

	キャラクター	ストック
プレイヤー	ファルコ	1
CPU	プリン	∞



クリア条件

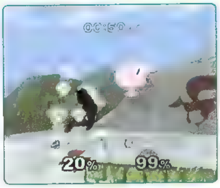
制限時間内にアーウィンより多くプリンを倒す

対戦ステージ

●惑星コーネリア（▶P214）

スマッシュ攻撃横でふっとばそう

プリンは70%のダメージで始まり、スマッシュ攻撃横を当てれば簡単にふっとばせる。ただし、プリンは逃げるように行動するため、自分から接近して追い込む必要がある。2回倒せれば、ほぼ間違いなくクリアできるだろう。



◐アーウィンの攻撃は基本的にムシ。とにかくプリンに近づこう。

LV.33 ストック制（制限時間あり）

めざすゴールはただひとつ

C.ファルコンを操作し、ゴールにたどり着くというちょっと変わったイベント戦。対戦相手も登場しない。

登場キャラクター

★★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	C.ファルコン	1

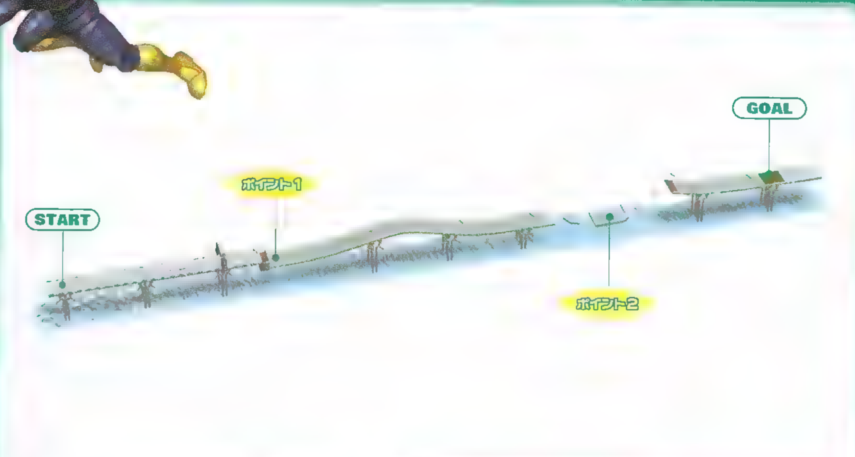
クリア条件

45秒以内にゴールにたどり着く

対戦ステージ

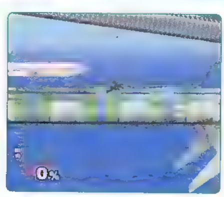
●ビッグブルー道中



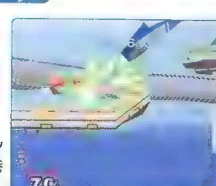


ゴールを目指し走り抜けろ！

アドベンチャーのF-ZEROグランプリとほぼ同じルールのイベント戦。足場から落ちたり、F-ZEROマシンに巻き込まれると場外になってしまうのも同じだ。ただし、制限時間が45秒と少なく、しかもゲームスピードが2倍になっているためこちらの方が難易度は高い。猛スピードで走るF-ZEROマシンを避ける2カ所のポイントを把握し、ゴールを目指そう。スタートしたらまずポイント1の段差の下までダッシュで移動し、F-ZEROマシンをやり過ごす。ポイント1まで歩いて移動すると間に合わないので必ずダッシュで移動しよう。次に、ポイント2までたどり着いたらその場所でしゃがんで避ける。そのあとは空中にある足場から足場へと落ちないように跳び移り、ゴールへと駆け込むだけだ。



➲ダッシュ移動しなければクリアは困難。すばやくスティックを倒そう。



➲ポイント2ではしゃがんでいないと、マシンに巻き込まれてしまう。

LV.34 ストック制

7年の歳月



7年の歳月を越え相対した2人リンク。圧倒的なリーチ不足をどのように補うかがポイントとなる。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	こどもリンク	3
CPU	リンク	3

クリア条件

敵のストックを0にする

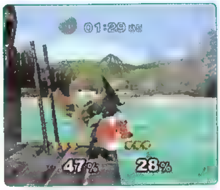
対戦ステージ

●グレートベイ（▶P208）

（▶P208）

つかみを誘うか自滅を誘うか？

リンクはこちらがシールドを張っているとほぼつかもうとするので、その場回避や前方回避でかわし、そのスキにスマッシュ攻撃横などでダメージを与えよう。また、カメがいないとき右の写真のようにリンクを誘導すると、高確率で自滅を誘えるぞ。



○上に誘導しこの場所で防御するだけ。リンクは攻撃しつつ落下していく。

LV.35 ストック制（制限時間あり）

兄さんだけずるいや。

医者のマリオと看護婦のピーチ。コスプレした2人のコンビはかなり強いぞ。まずは自滅を誘え！

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	ルイージ	1
CPU	ドクターマリオ	1
	ピーチ	1

クリア条件

時間内にすべての敵のストックを0にする

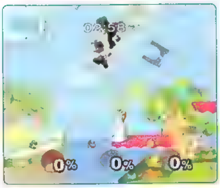
対戦ステージ

●ヨッシーストーリー（▶P210）



相手をひとりにしぼろう

スタート直後少し左に移動して垂直にジャンプすると、マリオがスーパージャンプパンチで追撃してくる場合があり自滅を誘える。ピーチのみになったら上の足場に誘導し降りてきたところに、ファイアジャンプパンチを当ててふっとばそう。



○誘導に成功すれば、しりもち落下しながら場外へ落ちてしまう。

SINGLE MODE ★ EVENT

LV.36 ストック制

宇宙からの訪問者

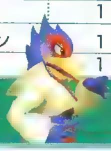


ネスを操り宇宙からの訪問者5人と戦う。このイベントは、相手が変わってもダメージは回復しない。

登場キャラクター

★★★★★★★

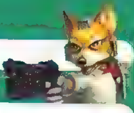
		キャラクター	ストック
プレイヤー		ネス	1
CPU	❶	サムス	1
	❷	カービィ	1
	❸	フォックス	1
	❹	C.ファルコン	1
	❺	ファルコ	1



クリア条件

すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ



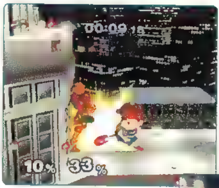
❶❷❸フォー・サイド（▶P222）

↓

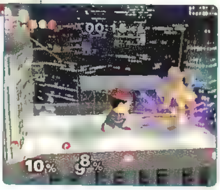
❹❺戦場（▶P232）

フォー・サイドでの戦い方

最初の3人と戦うステージはフォー・サイド。平な足場で待ち、近寄ってきたところをスマッシュ攻撃横でダメージを与え戦法が通用する。余裕があるならPKファイヤーをヒットさせて相手の動きを止め、そのスキにスマッシュ攻撃横でふっとばしてもいい。サムスを倒すとカービィが中央のビルの屋上に、カービィを倒すとフォックスが中央のビルの右の平らな足場に、それぞれ現われる。対戦相手が変わっても受けたダメージが回復しないこのイベント戦では、受けるダメージを減らすことが重要といえる。突然出現した相手に攻撃されないよう、前のキャラクターを倒したらあらかじめその出現場所付近から移動するように。



➲スキの少ない強攻撃下。壁際に追いつめれば反撃を受けにくい。



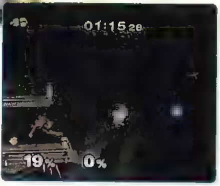
➲場外に向けてふっとばすのが基本。方向を間違えないように。

戦場での戦い方

フォー・サイドで3人のキャラクターを倒すとステージは戦場へと変化し、ここではC.ファルコン、ファルコの順に戦うことになる。C.ファルコンには、まずいちばん下の広い足場で距離を取りPKファイヤーを連発しよう。すると、こちらを攻撃しようとファルコンナックルなど接近してくるので、簡単にダメージを与えられるのだ。もしPKファイヤーが自分に近い位置でヒットしたら、スマッシュ攻撃横でふっとばそう。最後の対戦相手であるファルコにはフォー・サイドの3人同様に、接近してきたらスマッシュ攻撃横でダメージを与える戦法が通用する。上の足場へ誘導し、降りてくるところをスマッシュ攻撃横でふっとばす戦法でも勝てるだろう。



➲ファルコンパンチには要注意。ムリに攻撃せず防御に徹しよう。



➲操作に自信があるなら、PKサンダー体当たりでダメージを与えても。

LV.37 ストック制

伝説のポケモンたち

巨大化した謎のザコ敵軍団とプリンとを同時に戦う難題。伝説のポケモンを味方につけよう!

登場キャラクター

★★★★★★★

	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	ザコ敵男/てきおとこ（大/だい）	2
	ザコ敵女/てきおんな（大/だい）	2
	プリン	2
	ザコ敵男/てきおとこ（大/だい）	2
	ザコ敵女/てきおんな（大/だい）	2

クリア条件

すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

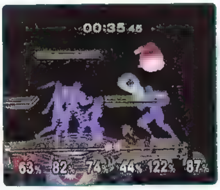
●戦場（▶P232）

モンスターボールを逃すな!

巨大化した謎のザコ敵4人とプリンを同時に相手にしなければならず、まともに戦うと苦戦は必死。しかし、このイベント戦で出現するモンスターボールからは高確率でエンテイ、サンダー、スイクン、ファイアー、フリーザー、ライコウといった伝説のポケモンを呼び出せる。それらのポケモンが運良く呼び出せたら、ポケモンの攻撃中に動けなくなった相手をスマッシュ攻撃でまとめてふっとばす戦い方が理想的。反対に、相手に伝説のポケモンを呼び出されてしまったら大ダメージを受けることを覚悟しよう。モンスターボールが出現すると、なぜかザコ敵4人は反応せずプリンしか取りにいこうとしない。よって、ザコ敵はムシしプリンを優先的に倒してしまえば、モンスターボールは自分だけのものだ。



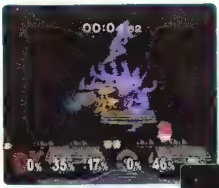
◯伝説のポケモンを複数呼び出せれば、大ダメージを与えられる。



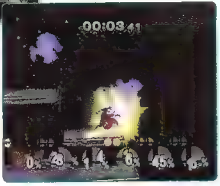
◯伝説のポケモンのほかになぜかソーナンスが。次回は伝説として登場?。

オススメのキャラクターは?

簡単に囲まれてしまいがちなこのイベント戦には、ハンドスラップが使えるドンキーコングがオススメだ。ふくろ叩きにあってもハンドスラップなら反撃しやすく、さらに体が大きいためモンスターボールを空中で取りやすいというメリットも見逃せない。その次にオススメなのが、C.ファルコンかガノンドロフ。こちらを使うならスマッシュ攻撃を中心に戦おう。特にスマッシュ攻撃下を連発するとスキなく攻撃できる。以上いずれかの戦法を行ない、プリンにモンスターボールを取られないように注意すればクリアできるだろう。ちなみにアイテムを空中でキャッチするには、ジャンプ中にLかRボタン+Aボタンか、Zボタンをおせばいい。



◯ここでもお世話になるハンドスラップ。囲まれたら使おう。



◯スキの少ないスマッシュ攻撃下。前後にいる相手にも攻撃できる。

SINGLE MODE ★★★ EVENT

LV.38 ストック制

スーパーマリオUSA

スーパーマリオUSAのオリジナルメンバーと対戦。3人同時に戦うのだが、コツをつかめば楽勝だ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	マリオ	2
	ルイージ	2
	ピーチ	2

クリア条件

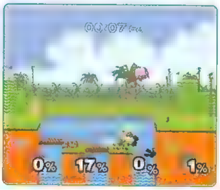
すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●王国Ⅱ（▶P229）

自滅を誘おう

オススメの戦い方は、カービィかプリンを使って写真の位置で空中ジャンプを繰り返すというもの。この方法だとなぜか高確率で自滅を誘え、簡単にクリアできるのだ。普通に戦って勝てなかったらぜひ試してみてほしい。



➲空中ジャンプできなくなったら、段差の高い足場に着地するのだ。

LV.39 ストック制

プリンのコンサート

プリンのみで対戦。オーロラビジョンにアップになっているときに歌うとステージ全体に効果が。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	プリン	3
CPU	プリン	3
	プリン	3
	プリン	3

クリア条件

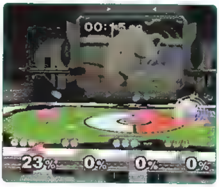
すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●ポケモンスタジアム（▶P226）

ねむるで一撃必殺！

左右どちらかの足場の上に誘導し、自分は足場の下へ。そして、相手が降りてきたところをねむるでふっとばす方法が手っ取り早い。ただし、緑のはちまきをしたプリンは逃げるように行動するため、自分から近寄って倒そう。



➲自分のプリンが運良くアップになったら、すかさずうたうを使おう。

LV.40 ストック制（制限時間あり）

オールスター戦4

隠しキャラクターと連続で戦うイベント。手早くクリアしたいのならフォックスがオススメだ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	❶マルス	1
	❷ルイージ	1
	❸プリン	1
	❹ミュウツー	1
	❺Mr.ゲーム&ウォッチ	1

対戦ステージ

❶神殿（▶P209）
↓
❷王国Ⅱ（▶P229）
↓
❸ポケモン亜空間（▶P230）
↓
❹終点（▶P233）
↓
❺フラットゾーン（▶P218）

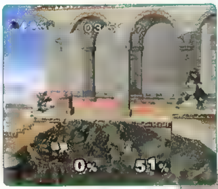


クリア条件

4分以内にすべての敵のストックを0にする

切り札フォックス

相手が近寄ってきたところにスマッシュ攻撃横でふっとばす戦法がすべての対戦相手に通用する。それでもクリアできない場合はフォックスを使うといい。具体的な戦い方は、相手からできるだけ距離をとりブラスターを連射するだけ。すると相手はシールドを張って防御に専念するため、シールドブレイクを誘うことができる。シールドブレイクするともちろんふらふら状態になるから、あとはふっとばし能力の高いスマッシュ攻撃上でKOしよう。ふらふら状態になったとき相手のダメージが少ないようであれば、ふらふら状態から回復させずに攻撃できるブラスターでさらにダメージを増やせばいい。ふらふら状態からの回復は、受けたダメージが多ければ多いほど早くなることを覚えておこう。



◎シールドブレイクするまでブラスターを連射。お手軽で簡単だ。



◎フィニッシュはふっとばし能力の高いスマッシュ攻撃上がいい。

ポケモン亜空間の謎

ポケモン亜空間で対戦するプリンだが、簡単に自滅を誘える方法がある。対戦がスタートしたらゼニガメの右手から左手、左手から右手……、と左右に往復するようにジャンプや横に移動できる必殺ワザで逃げ回ろう。イワークが出現したらプリンをゼニガメの右手に誘導し、自分はイワークの上に移動する。するとプリンの動きは止まり、ゼニガメが下に消えると同時に場外になるのだ。



◎なぜか動かないプリン。他のモードでも通用するので試してみよう。

SINGLE MODE ★ EVENT

LV.41

ストック制

剣ではどちらが上？

マルスとリンクは剣を使いこなす者同士。剣士としての実力はどちらが上なのだろうか？

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	マルス	2
CPU	リンク	2

クリア条件

敵のストックを0にする

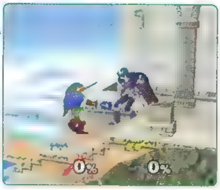
対戦ステージ

●神殿（▶P209）



つかみを誘って反撃しよう

リンクはこちらが防御していると高い確率でつかもうとするので、それを緊急回避でかわしそのスキに反撃しよう。緊急回避のタイミングはシールドを張りながら近寄ってくるまで待ち、リンクがフックショットの間合いに入った瞬間がベストだ。

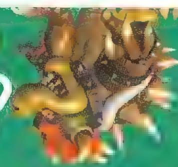


◐リンクがつかもうとする間合いと、回避のタイミングさえ覚えれば楽勝だ。

LV.42

ストック制

すごく迷惑大王



巨大なクッパとポケモン亜空間で対峙したルイージ。はたしてルイージに勝算あるのだろうか？

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	ルイージ	2
CPU	クッパ（大）	2

クリア条件

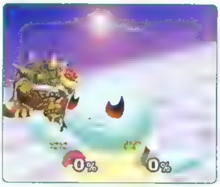
敵のストックを0にする

対戦ステージ

●ポケモン亜空間（▶P230）

2回つかんで楽勝？

戦いが始まったら少し右に移動し左に向きを変え、クッパが降りてきたらなるべく画面左に近いところでつかもう。するとつかみを振りほどこうとしたクッパはそのまま下に落ちてしまう。このパターンを繰り返せば楽勝でクリアだ。



◐ゼニガメの手首のあたりでクッパをつかむと成功しやすい。

LV.43 ストック制

スピード狂のハヤブサたち

C.ファルコン＆ファルコのコンビと対戦。ファイアフォックスの使い方が勝利へのカギとなる。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	フォックス	2
CPU	ファルコ	2
	C.ファルコン	2

クリア条件

すべての敵のストックを0にする



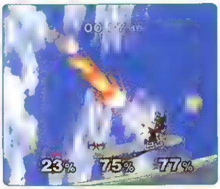
対戦ステージ

●ビッグブルー（▶P223）

（▶P223）

足場に注意しよう

序盤はファイアフォックスでダメージを与え、相手のダメージが80%近くになったらスマッシュ攻撃上という戦法が有効だ。また、コースに落ちると瞬時に画面左の場外へと運ばれてしまうので、ジャンプをうまく使って復帰しよう。



➡ファイアフォックスは相手の斜め上から攻撃するとヒットしやすい。

LV.44 ストック制

ミュウツーの影



ミュウツーに操られてしまったゼルダ。ゼルダを倒さず、黒幕ミュウツーのみを倒すのだ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	ゼルダ／シーク	1
	ミュウツー	1

クリア条件

ゼルダを倒さずにミュウツーのストックを0にする

対戦ステージ

●戦場（▶P232）

ねむるでふっとばそう！

使用するキャラクターはプリンがオススメだ。戦いが始まった直後の相手はゼルダのみだが、15秒経過するとゼルダを操っている黒幕ミュウツーが3つある足場のうち左の足場の上に出現する。よって、それまで空中ジャンプでゼルダの攻撃をかわしながら時間を稼ぐといい。ミュウツーが現われる直前に左の足場の下へ移動し、降りてきたところをねむるでふっとばしてKOしよう。運がいいと一撃で倒せるが、もし復帰されたらいずれかの足場の上に誘導し再度ねむるをねらおう。ただし、ゼルダを巻き込まないように注意が必要だ。



LV.45 ストック制

いつでもゲームウォッチ

戦士として目覚めたMr.ゲーム＆ウォッチたち。その戦いは、双方簡単にふっとぶ大味な展開となる。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	Mr.ゲーム＆ウォッチ	3
CPU	Mr.ゲーム&ウォッチ軍団※	25

※最大3体まで同時に出現

クリア条件

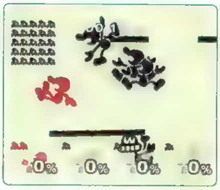
すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●フラットゾーン（▶P218）

ステージ中央で戦え！

ステージのいちばん下の足場で、相手が近寄ってきたところをスマッシュ攻撃上か横、または強攻撃下をしていれば簡単にクリアできる。レベルのわりにはなぜか簡単。攻撃を受けても場外になりにくい中央で戦えばさらに万全だ。



➲自分のMr.ゲーム＆ウォッチは赤。敵は黒なので間違わないように。

LV.46 ストック制

炎の紋章をかかげて

剣術に長けたマルスとロイを神殿で迎え撃つ。ストックは各3ずつあり、長期戦を覚悟しておこう。



登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	3
CPU	マルス	3
	ロイ	3

クリア条件

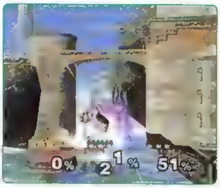
すべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

●神殿（▶P209）

困ったらフォックスで

ステージの平らな場所でスマッシュ攻撃横をためて、接近してきたところをふっとばす方法が通用する。その方法で苦戦するようならフォックスを使おう。写真のように相手が降りてきた所にスマッシュ攻撃上を当てればOKだ。



➲スマッシュ攻撃上を当てるなら、この場所でまとめてふっとばそう。

LV.47 フィギュア上の戦い3

ストック制（制限時間あり）

フィギュアの上で戦うシリーズも今回で最後。対戦相手はすべてのキャラクターのなかから選択されるぞ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	ランダム※	2
	ランダム※	2
	ランダム※	2

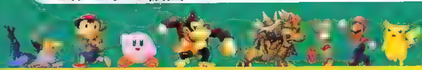
※使用可能なキャラクターからランダムで決定。ただしプレイヤーが選択したキャラクターを除く

クリア条件

3分以内にすべての対戦相手のストックを0にする

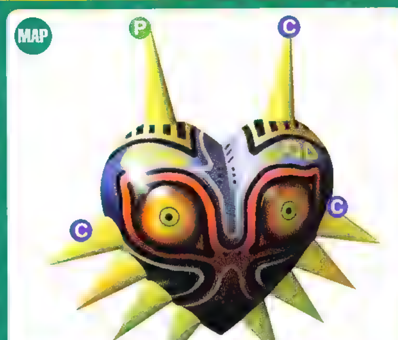
対戦ステージ

●ムジュラの仮面



STAGE解説

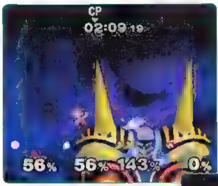
中央に生えている2本の巨大な角が特徴的なステージ。それを簡単に飛び越えられるジャンプ力のある、カービィやプリンといったキャラクターが有利に戦えるだろう。角の間で戦うと横方向にふっとばされにくいが、それは敵である相手も同様だ。自分のダメージが多くなったらなるべくその場所で戦い、上方向にふっとばせるワザでフィニッシュをねらおう。またスマッシュ攻撃横の攻撃範囲が長い、ドンキーコング、マルス、ロイ、ならば角越しに相手を攻撃することも可能だ。それらのキャラクターが対戦相手となったときは注意しよう。



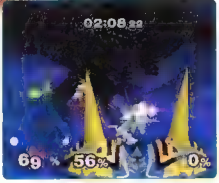
Ⓟプレイヤー出現位置　ⒸCPU出現位置

同士討ちを誘おう

使用するキャラクターはカービィがオススメ。対戦が始まったら、2本の角の間にすべての相手が集まるまで空中で時間を稼ごう。相手が集まったら、なるべく多くを巻き込むようにストーンで攻撃しそのまま動かないようにする。すると、ストーンで変身している間はつかみ以外の攻撃でダメージを受けることはほとんどなく、自分をねらった相手の攻撃でほかの相手を労せず倒せるのだ。変身が解けたら、すぐに空中に逃げ以上の手順を繰り返そう。このとき多少の攻撃を受けるのは仕方がないが、相手をよく見てなるべくダメージを減らそう。相手がひとりになったらストーンを当てて空中に浮かせ、スマッシュ攻撃上でふっとばすといい。



➲ストーンで変身しているとほとんどつかまれない。安心して使おう。



➲変身が解けた直後に攻撃されるのは仕方がない。気にしないように。

LV.48 ストック制

ピカチュウ&ピチュー

ピチューを倒せばよいが、それを守るピカチュウがやっかい。いかにピチューに近寄るのがポイントだ。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	ピカチュウ	∞
	ピチュー	1
	ピチュー	1



クリア条件

2体のピチューのストックを0にする

対戦ステージ

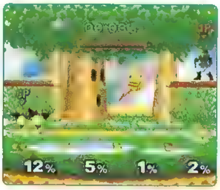
●プププランド（▶P234）



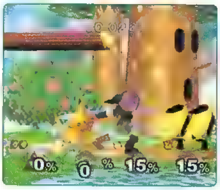
ピチューとピカチュウを分断しよう

敵はピカチュウとピチュー2体。その3体はシンプルやアドベンチャーのハードに匹敵する強さで、非常に難易度の高いイベント戦だ。使用するキャラクターはリンクがオススメ。ピチューに接近し2体まとめて回転斬りで攻撃する戦法が有効。しかしピカチュウの攻撃と、逃げるように行動するピチューの習性のためなかなか近寄れず、むやみに攻撃しているとすぐに自分のダメージが増え倒されてしまうだろう。そこで、以下に紹介する戦法をとろう。

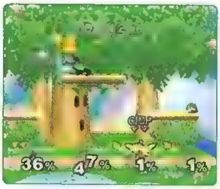
ピチューは自分との距離が離れると動きが止まる。よって、右上の写真のようにできるだけ離れた足場の上に移動しよう。するとピカチュウがリンクを追って接近してくるので、すばやくコントロールスティックを下に入れ足場を降りる。そのスキに動きの止まったピチューに接近して攻撃するのだ。ピカチュウやピチューを分断するときは、相手の頭上で立ち止まらないように注意。でないとかみなりで攻撃され大ダメージを受けてしまう。また、まれに足場の上でピチューの動きが止まる場合がある。そのときは回転斬りではなく、足場の下から空中攻撃上を使ってダメージを与えるといい。



➲ピチューから離れれば、ピカチュウをおびき寄せられる。



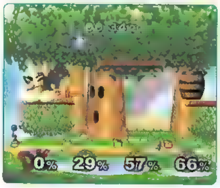
➲2人のピチューは共に行動するので、まとめて攻撃しやすい。



➲ピカチュウは倒しても無限に出現する。相手にするだけ無駄だ。

ハンドスラップで強引に

上で紹介した方法より確実性は劣るが、ドンキーコングのハンドスラップをピチューの近くで連打しダメージを与え、最後にスマッシュ攻撃でふっとばすという強引な方法もある。自分のストックをひとつ失うまでに2体のピチューに70%ぐらいずつダメージを与えていれば倒せるはずだ。そうでないならリセットしてやり直した方がいい。



➲倒されたら復帰直後の無敵時間を利用してスマッシュ攻撃を当てよう。

LV.49 ストック制（制限時間あり）

オールスター戦特別編

オールスター戦の最終課題。CPUの難易度は高く、今まで紹介したテクニックがすべて必要となる。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	2
CPU	❶ ドクターマリオ	1
	❷ ファルコ	1
	❸ ピチュー	1
	❹ こどもリンク	1
	❺ ロイ	1
	❻ ガノンドロフ	1

クリア条件

4分以内にすべての敵のストックを0にする

対戦ステージ

❶王国（▶P228）
↓
❷惑星ベノム（▶P215）
↓
❸ポケモンスタジアム（▶P226）
↓
❹グレートベイ（▶P208）
↓
❺神殿（▶P209）
↓
❻終点（▶P233）



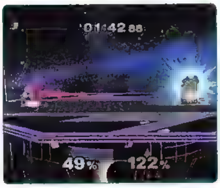
ファルコ以外はブラスターで

Lv.40で解説したようにフォックスのブラスターでシールドブレイクを誘う戦法が、ファルコ以外すべてのキャラクターに通用する。そのうちのピチューとガノンドロフは始まったその場所で、ドクターマリオはいちばん下の足場で相手との距離を取ってから、こどもリンクは左にある広い足場に誘導し連射すればOKだ。ロイにもその戦法が通用するが、防御しつつもじりじりと接近してくるため、シールドブレイクさせる前に攻撃を受ける可能性が高い。近寄られたら連射を中止し距離をとるといい。100%前後を目安にダメージを与え、最後は右上の写真のようにスマッシュ攻撃上でKOしよう。ちなみに、制限時間を対戦する相手の数で割るとひとり40秒以内となる。それを目標につぎつぎと倒していこう。



➲神殿でスマッシュ攻撃上を当てるなら、この場所に誘導するといい。

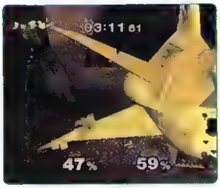




➲ガノンドロフはたまにシールドリフレクトするが、無視して連射しよう。

ファルコの倒し方

ファルコと対戦する惑星ベノムは、足場がすべて斜めに傾いているため上で紹介したブラスターを使う戦法が通用しない。そこで、上の足場から相手が近寄ってくるところにスマッシュ攻撃上を当てる戦法に変えよう。ただし最初の1、2回目は同じ足場に相手が着地し反撃されてしまうので、攻撃したらすぐに反対側下の足場まで逃げ体勢を整えよう。





➲上の足場にふっとばせるようになったら、その場でためつつ待とう。

SINGLE MODE ★★★ EVENT

LV.50 最終決戦

ストック制&体力制

さいしゅうけっせん



マスターハンドとクレイジーハンドが登場。このイベント戦のみストック制&体力制で行なわれる。

登場キャラクター

★★★★★★★	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	1
CPU	クレイジーハンド	－
	マスターハンド	－

クリア条件

マスターハンドとクレイジーハンドのHPを0にする

対戦ステージ

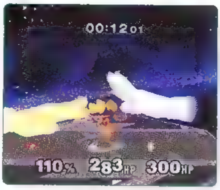
● 終点（▶P233）

スマッシュ攻撃上を連発

ステージの左に出現するのがクレイジーハンドで、右がマスターハンド。それぞれの体力は300ずつあり、それを0にしなければクリアとならない。よって、今までのイベント戦と比べると非常に難易度が高いといえる。使用するなら、全キャラクター中トップクラスの破壊力を持つガノンドロフがオススメ。相手の下にもぐりこみ、スマッシュ攻撃上を連発して戦おう。最大までためてスマッシュを放てば一度に50近く体力を奪うことも可能だ。ガノンドロフより攻撃力は下がるが、C.ファルコンかサムスでも同じような戦い方ができる。この場合も相手の下でスマッシュ攻撃上を連発しよう。また戦い方は変わるが、ジャンプ攻撃下が多段ヒットするヨッシーを使ってもいい。うまく当てればこちらは1度に30前後のダメージを与えられる。ただし、ヨッシーは復帰ワザを持たずジャンプ中に相手を攻撃しなければならないため、先に紹介した戦法よりもKOされるリスクが高いのが難点。総合で判断するとこのイベント戦に限りガノンドロフがいちばん優秀だが、ほかに紹介した3人の中に使い慣れたキャラクターがいるならそれで挑戦してもよいだろう。



⊙相手の猛攻をジャンプでかわし、スマッシュ攻撃上で反撃だ。



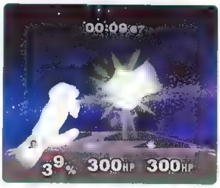
⊙サムスのスマッシュ攻撃上は威力は低いが攻撃範囲の点で優秀。



⊙ヨッシーは2段ジャンプ中にふっとばされると打つ手がない。

クレイジーハンドに集中攻撃

対戦相手のクレイジーハンドとマスターハンドの使ってくるワザは、シンプルモードで出現した場合とまったく同じ（→P244～245参照）。複合ワザを除いた両者のワザを比べると、クレイジーハンドのほうが攻撃力が高く避けにくいものが多い。よって、先にクレイジーハンドを集中攻撃して倒すことがクリアへの近道となる。



⊙特に注意したいのは「握る」。振りほどかないと大ダメージを受ける。

SINGLE MODE ★ EVENT

LV.51 ストック制

ホントの最終決戦(さいしゅうけっせん)

ギガクッパ、ガノンドロフ、ミュウツーの3体と同時に戦う。間違いなく最高難度のイベント戦!

登場キャラクター

★★★★★★★

	キャラクター	ストック
プレイヤー	セレクト	3
CPU	ガノンドロフ	3
	ミュウツー	3
	ギガクッパ	3

クリア条件

ギガクッパ、ガノンドロフ、ミュウツーのストックを0にする

対戦ステージ



●終点(しゅうてん)(▶P233)

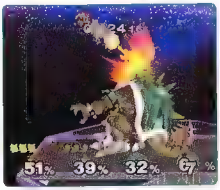
パターンにはめて勝て!

ここでは時間はかかるが、ほぼ確実にクリアできる、フォックスで戦うパターンを紹介しよう。

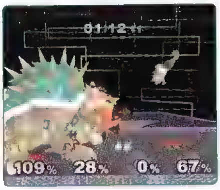
まず、スタートしたらギガクッパの上方斜め前へ位置するように2段ジャンプをして、ファイアフォックスを右斜め下に出す。これで、ギガクッパを転倒させたら、起きてくるギガクッパの上方斜め前に2段ジャンプしたあとに、左斜め下にファイアフォックスを出す……というパターンを繰り返えす。なお、ジャンプするタイミングや、ファイアフォックスで突進する角度によっては、攻撃を受けることもあるがよほど大ダメージを受けないかぎりはパターンを続行すること。この方法でギガクッパのダメージが100%を超えたら、ファイアフォックス後にスマッシュ攻撃上を当てて場外へとふっとばそう。

ガノンドロフとミュウツーは、写真3枚目のようにギガクッパが最後部にいる状態のときに、遠くからブラスターを連発して攻撃する。ギガクッパが近くにこないかぎりはこれを続行して敵の防御を誘い、さらにはシールドブレイク→ふらふら状態なっても、そのまま撃ち続けてダメージを与えていこう。

ギガクッパがいなくなったあとは、遠くからブラスターを撃つ戦法だけを使い、シールドブレイクをねらう。これで相手がふらふら状態になったら、スマッシュ攻撃上を最大までためてから当てて、いっきに敵を倒そう。



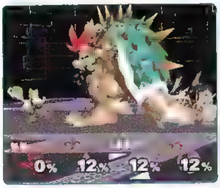
●2段ジャンプ後、ギガクッパの前方斜め上からファイアフォックス。



●ギガクッパが転倒したら、起き上がりに合わせて2段ジャンプをすること。



●敵集団が遠い位置にいるのであれば、ブラスターを連発して攻撃。



●アイテムが出現したら、拾って少しでも多くダメージを与えよう。



SINGLE MODE ★★★ EVENT

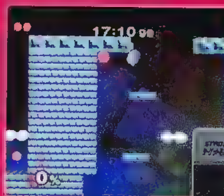
ひとりゲーム・競技場

ターゲットをこわせ!

前作でもおなじみのミニゲーム。10個のターゲットを少しでも速く破壊しよう。タイムアタックがアツいぞ。

▶すべてのターゲットを破壊せよ

このミニゲームは、シンプルでプレイできる同名のボーナスステージと基本的には同じもの。場外に落ちると失敗で、10個のターゲットをすべて破壊するとクリアになる。シンプルモードで記録を出した場合、その記録は競技場にきちんと反映されているぞ。また、ポーズをかけたとき、シンプルなら時間は経過しないが、競技場ではポーズ中も時間が経過する。各キャラクターの攻略方法は、次のページ以降で紹介しているぞ。



⊖シンプルは2分間という時間制限があるが、競技場では時間に制限はない。



⊖ハイスコアはクリア前は破壊したターゲット数、クリア後はタイムが表示される。

データの見方

❶キャラクター名：どのキャラクターの攻略かを表記

❸マップ：ターゲットの位置および地形を表している。マップ上の記号については下のとおり

S：スタート地点
①：ターゲットの位置およびこわす順番。半透明のターゲットは、初期配置では出現しないもの。移動するターゲットのルートは攻略を見てほしい
↑：移動する床の動くルート。
Ⓐ：場所を示す記号。攻略とあわせて見てほしい



❷目標タイム：紹介している攻略のパターンでクリアしたときのおおよそのタイム

❹攻略：移動するターゲットのルートおよび各ターゲットの壊し方を解説している



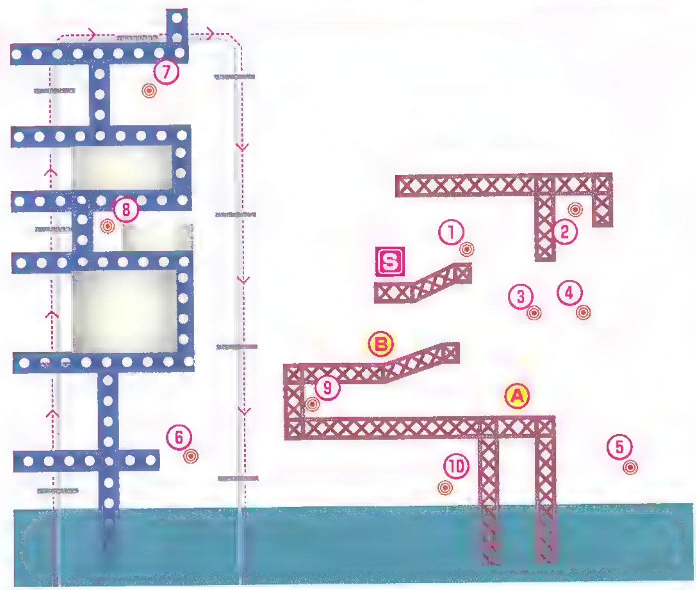
ターゲットをこわせ!

MARIO

マリオ

目標タイム 15秒

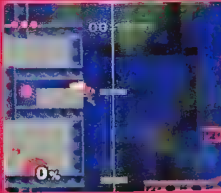
ステージマップ



すき間にファイアボールを通せ

タイムをちぢめたいときは、スタート地点から右にダッシュジャンプ→空中下攻撃で1を壊し、すぐに右へ空中ジャンプして、スーパーマントで壁越しに2を壊すといい。さらにそのまま落ちながら3の真上あたりで空中前攻撃を出すと、3と4がいっしょに壊れる。A地点に着地したら5に向かってファイアボールを出し、A地点左上の足場へ2段ジャンプで上る。その後左へダッシュして、B地点から小ジャンプ→ファイアボールで6を壊し、リフトを上っていって7を壊す。8は壁のすき間にファイアボールを入れて壊す。そのあと9を空中後ろ攻撃で壁ごしに壊し、さらに右へずれながら落ちて、空中ジャンプ→スーパージャンプパンチで10を壊そう。

クリアだけを目指すときは、まずスタート地点の足場から1、3、4、6にファイアボールを当てて壊しておこう。すき間の奥にある8は、リフトの上から左へジャンプして青と白の壁のすき間に入り込んで壊すようにすれば安全だ。



⊕ファイアボールをすき間に通すのが難しい。リフトを足がかりに何度もねらおう。

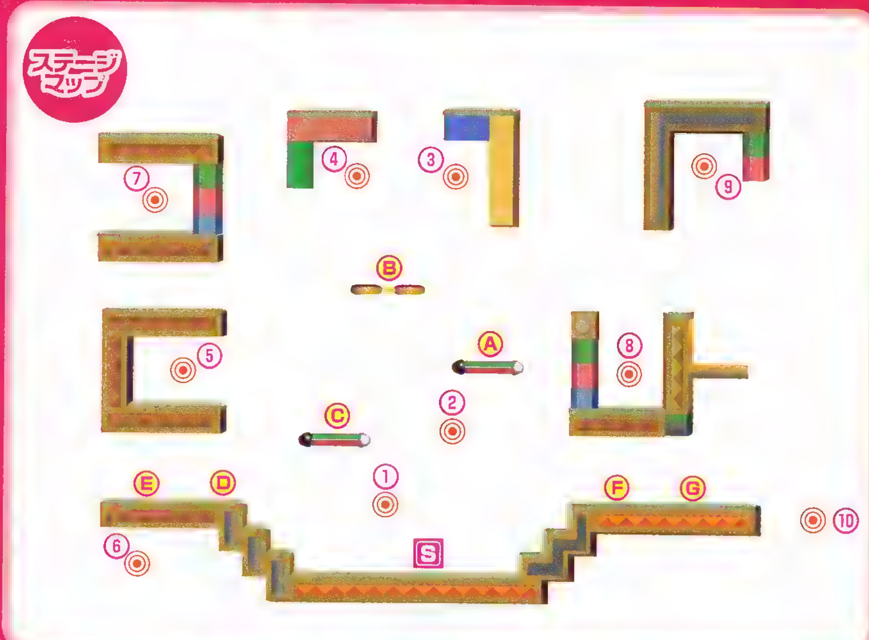


ターゲットをこわせ!

PIKACHU

ピカチュー

目標タイム
14秒



必殺ワザの特性を活かそう

スタートしたらすぐに左上にジャンプ。そして1と重なってからでんこうせっかを出して右上→上とAに向かって移動すれば1、2を壊せる。でんこうせっか後は動いているBの足場へ2段ジャンプで移動し、3に向かって2段ジャンプ。ここでも3と重なったときにでんこうせっか。今度は左→下と移動しつつ3、4を壊してCへ着地する。着地したら左に向かって斜めジャンプしながらでんげきを放ち、5を壊しつつDへ移動。ジャンプの頂点ででんげきを出さないと5に当たらないので注意。6は着地してからでんげきで、7はEの位置に移動してからかみなりを使えばこわせるぞ。右へ向かってダッシュ移動し、いちばん下の足場からFにダッシュジャンプで飛び乗りながらかみなりを使って8を壊す。9はGの位置に小ジャンプで移動しつつかみなりを使って壊そう。最後の10は、右に向かってダッシュして、足場から飛び降りながら空中前攻撃を出せばOK。



◀かみなりで壊すときは間合わせが重要。ワザを出すポイントを覚えよう

SINGLE MODE ★★ TARGET TEST



ターゲットをこわせ!

KOOPA

クッパ

目標タイム
14秒



左を向いたまますべて壊そう

ゲームが始まったらすぐに左を向いて、1を弱攻撃で壊す。左を向いたまま後方ジャンプして、空中後ろ攻撃で2を壊して3の目の前に落下する。着地する前に空中回避を左下に向かって出すと、目の前に降りやすいく、着地のスキが小さくなる。3に弱攻撃を当てたら4に向かって2段ジャンプし、グルグルの上を通り抜けつつ4に空中前攻撃を当てる。次は5に向かって落下。ここでも着地前に空中回避を左下に出しておくこと。着地したら少し前進して強攻撃横を左上に出して5を破壊。そして床をすり抜けて6に降りて、すぐに地上のスピニングシェルを出してAの足場から[illegible]に移動。これで6、7を同時に壊せる。Aから2段ジャンプ→空中スピニングシェルでBの足場まで一気に移動する。8、9はBから2段ジャンプして空中下攻撃を急降下しながら出せば同時に壊せる。最後は後方ジャンプからの空中後ろ攻撃で壁越しに10を攻撃すればOK。



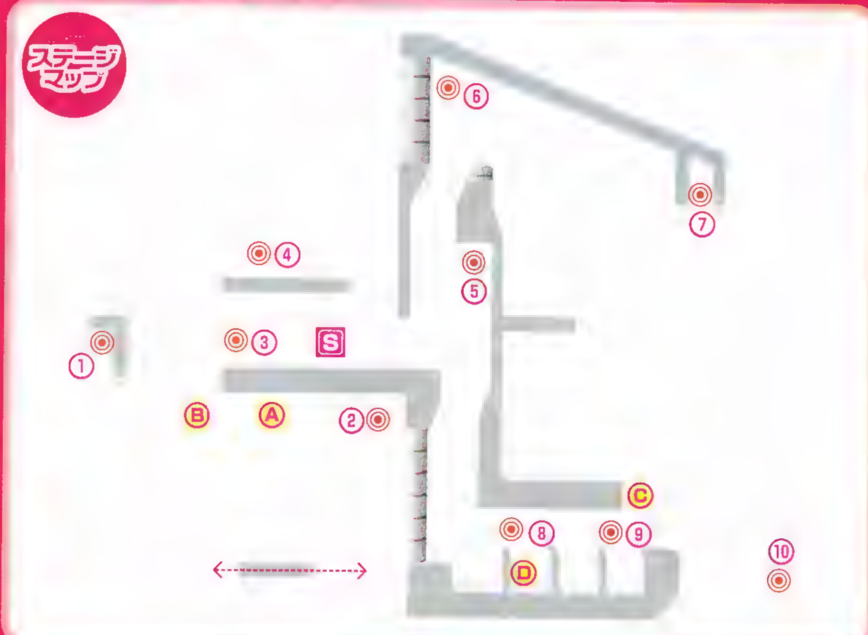
10は後方ジャンプしてから空中後ろ攻撃を出すと、壁越しに壊せるぞ。

ターゲットをこわせ!

PEACH

ピーチ

目標タイム
16秒



ジャンプ中のコントロールがカギ

スタートしたら左へダッシュしてガケ際からショートジャンプ。空中ニュートラル攻撃で1を壁越しに壊す。そのまま空中を右に移動しつつ空中でジャンプし、スタート時に立っていたの足場のすぐ下で空中浮遊を行なう。ステージマップのAの位置を目安に浮遊をはじめて、浮遊中に右へ移動しつつ空中後ろ攻撃で2を壊し、すぐにBの位置まで戻ってピーチパラソルを右方向に出す。このパラソルで3のターゲットを破壊しながらスタート地点の足場へと戻ろう。着地後はその場からジャンプして空中ニュートラル攻撃で4を壊してから右へダッシュ。5を空中上攻撃で壊し、すぐさま空中ジャンプしつつ、6をピーチパラソルの突き上げで、7をパラソルを開いたままの右移動で壊そう。6～7の流れは5を壊すときにボタンではなくスティックを使ってジャンプするのがコツ。空中上攻撃はジャンプ直後に出して技の終わり際をターゲットにヒットさせ、少しでも高い位置で空中ジャンプしなければ、パラソルを開いての横移動が障害物に引っかかるので気を付けよう。7を壊したあとはパラソルを閉じて急降下。Cの位置まで来たら再びパラソルを開いて空中を左に移動すると、パラソルで8を壊してDへと着地する。後は右方向へジャンプしつつ空中浮遊したと同時に空中下攻撃を出して9を破壊し、そのまま浮遊して右へ進み、降下しながら空中下攻撃を出して10を壊せばいい。

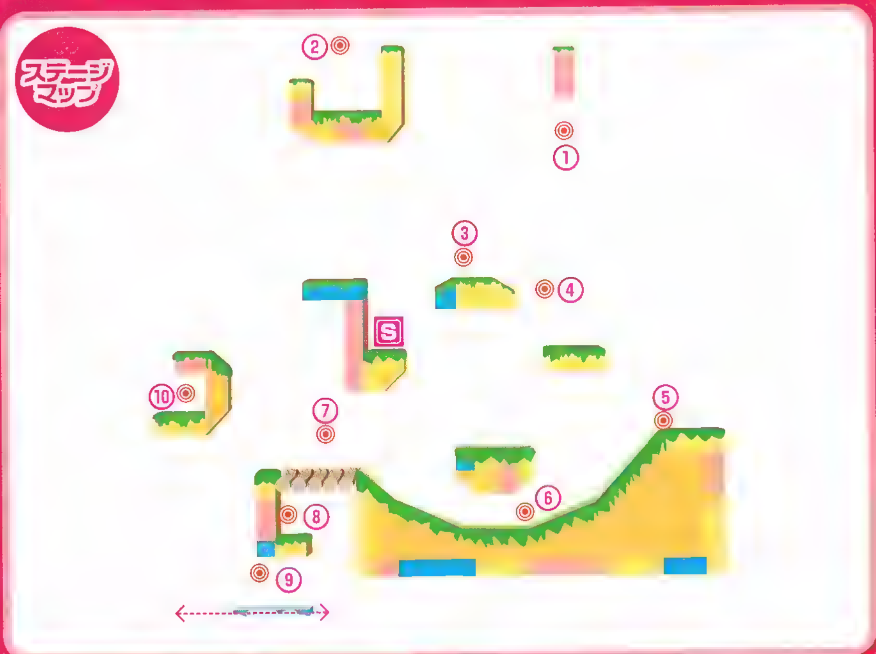


ターゲットをこわせ!

YOSHI

ヨッシー

目標タイム 11秒



ごろごろたまごの活用

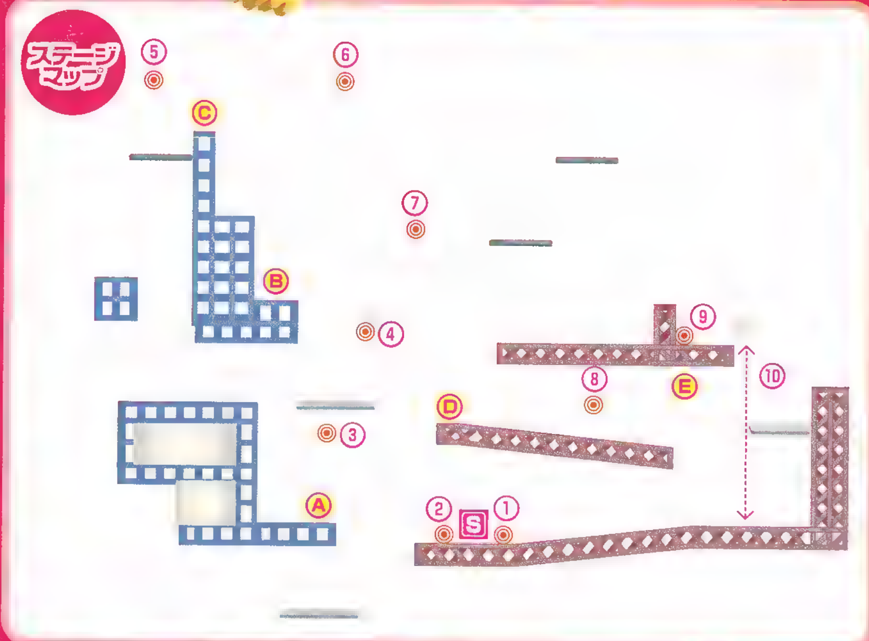
スタート後は2段ジャンプしてから空中でたまご投げを出す。タマゴで1を壊しながらヨッシーの移動方向を調節し、3のターゲットの右横に着地しよう。着地後は左に向きを変えて垂直方向へ再び2段ジャンプを行ない、ジャンプの頂点付近でたまご投げを出して2のターゲットを壊す。タマゴの軌道調節が難しいが、たまご投げのコマンドを入力したら、スティックをほんの少しだけ右に入れるようにすればうまくいく。タマゴはBボタンをおしつづけて最大の力で投げればいい。2を壊した後は、着地前にごろごろたまごを出して、移動しながら3～6のターゲットを数字の順番に壊していく。ごろごろたまごは着地したときに右方向へスムーズに進めるよう、スティックを右へ入力して出すこと。7のターゲットの下まで来たらBボタンでごろごろたまごを解除。ジャンプからすぐに空中上攻撃を出して7に当て、そのまま空中を左に移動して着地せずに空中後ろ攻撃で8と9のターゲットをまとめて壊す。壁に尻尾をこすらせるように落ちなければ8を壊せないので、空中制御をしっかりと行なおう。移動する床の上に着地したらすぐに2段ジャンプを行ない、10のターゲットよりも左側へ行くように空中を移動。たまご投げでやや弱めに背後方向へタマゴを飛ばせば10のターゲットにヒットする。



ターゲットをこわせ！ DONKEY KONG

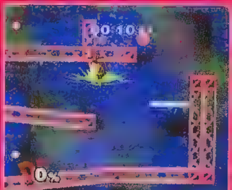
ドンキーコング

目標タイム 13秒



ジャンプしつつ壊すのがポイント

1、2をそれぞれ弱攻撃で壊してすぐに左へ向かってダッシュ。Aに着地するようにダッシュジャンプして、空中ジャンプしないように空中上攻撃で3を壊そう。4は2段ジャンプで足場に登りながら空中上攻撃で壊せる。2段ジャンプでBへ移動し、そこから2段ジャンプ＋左上へ空中回避してCへ移動。強攻撃横を左上に出して5を壊し、そのまま後方へ小さく2段ジャンプ。そして右下のDを目指して落下しながら、空中後ろ攻撃を2回出して6、7を壊そう。着地したらすぐに右へダッシュし、8に空中後ろ攻撃当ててすぐに空中ジャンプ。そしてEでスピニングコングを出せば、ワザを出した直後の腕を振り上げる動作で9を壊せる。あとはそのまま右へ移動して10を壊せばOK。スピニングコングは2段ジャンプで天井に頭をぶつけた直後に出すのがポイント。3を壊すときやB、Cの足場へ移動するときは、急降下を使ってタイムを少しでもちぢめよう。



●8と9をこわすのが難しい。無駄なくこわせるようになるまで練習しよう。

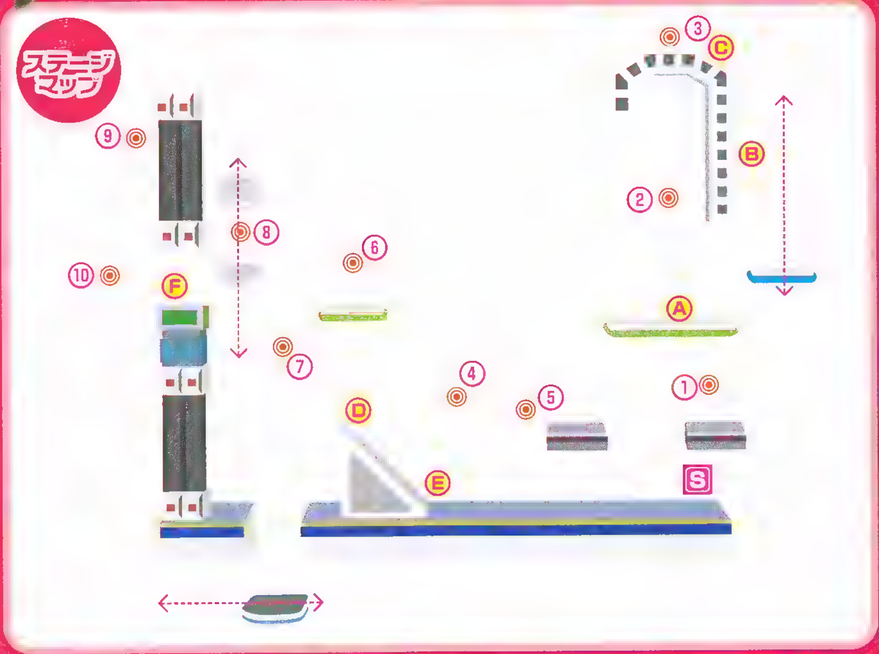


ターゲットをこわせ!

C.FALCON

C.ファルコン

目標タイム 12秒



空中上攻撃の使い方がカギ

スタートしたら2段ジャンプし空中上攻撃を使って1を。Aに移動して同じく2段ジャンプし空中上攻撃で2を壊す。2を壊したら右に向かってジャンプし、今度はBの壁に向かって空中ジャンプ。その後Bの壁を利用して三角飛び、さらにファルコンダイブでCまで移動する。弱攻撃で3を壊したら4に向かって足場を降り、着地する前に4と5を空中上攻撃でまとめて壊す。着地したらDにダッシュで移動し2段ジャンプからの空中上攻撃で6を壊したのち、Eに着地する。Eがいちばん下まで移動するタイミングに合わせてDからダッシュジャンプし、空中ニュートラル攻撃で7と8を同時に壊して移動する足場に着地。その後はFから9に向かって2段ジャンプし、ファルコンキックで9と10を壊してフィニッシュだ。以上のパターンなら12秒台でクリアできるだろう。

タイムを狙わない場合でも、基本的にターゲットを壊す順番は変わらない。当てやすい技を使いひとつひとつ確実に壊していこう。



●4と5を同時に壊すときは、2段ジャンプしないように空中上攻撃を出そう。



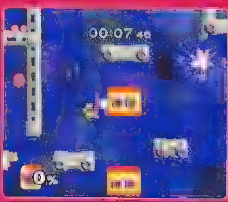
ターゲットをこわせ!
FOX
フォックス

目標タイム 15秒



ブラスターの使い方でタイムが決まる

1と2はスタート地点で左を向き、ジャンプ中にブラスターで撃つ。このとき低めに2段ジャンプをしてBを連打すると着地する前に壊せる。続いて3を2段ジャンプ→ファイアフォックスで真下から壊す。そのままスティックを右に入れておくとくぼみの端にひっかかってからくぼみのなかへ落ちるので、落ちながらブラスターで4を打つ。5はA地点からダッシュ2段ジャンプ→空中緊急回避でBの足場に乗って壊す。うまく足場に乗れないときは、空中緊急回避の代わりにファイアフォックスを使おう。5のあとはBの足場から落ちながらブラスターを連射して、6、7、8を壊しつつC地点に着地するのが理想的。安全にいくなら6と7はA地点から、8はC地点からブラスターで壊そう。9はC地点からブラスターで、10はD地点から空中攻撃で壊す。C地点から10を空中後ろ攻撃で壁越しに壊し、落ちながらブラスターで9を撃つ方法もあるが激ムズ。



●C地点に降りるときはブラスターを撃ちながら少しずつ左にずれていくとよい。

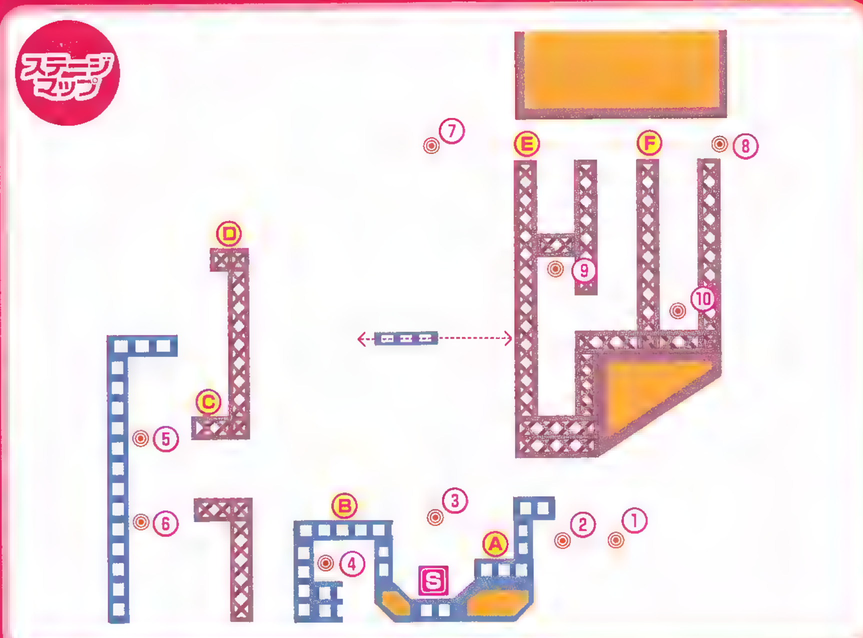


ターゲットをこわせ!

NESS

ネス

目標タイム 20秒



壁越しにターゲットを破壊しよう

スタートと同時に右へジャンプしつつPKサンダーを使い、A地点に乗って1を壊そう。このとき、右の壁と少し離れた位置に降りること。1を壊したら、今度は右にダッシュ攻撃をして2を壁越しに壊し、すぐにダッシュジャンプで左へ移動。空中前攻撃で3を壊し、すかさず2段ジャンプを出して左に移動しつつPKサンダーで4を壊そう。5はB地点から左にダッシュジャンプ→空中ジャンプでC地点に移動しつつ、空中PKファイヤーで破壊する。すると、PKファイヤーが下に落ちて6は自動的に壊れてくれる。C地点からは2段ジャンプでD地点へ。そこから右へダッシュジャンプ→空中ジャンプ→空中前攻撃で7を破壊して、そのまま空中回避を利用してE地点へ跳び移ろう。そこからは、ダッシュで右に降りてから空中ジャンプでF地点へ移動し、ダッシュ攻撃をして8を壊す。あとは左へ降りて空中前攻撃で壁越しに9、着地後に右にダッシュ攻撃で壁越しに10を壊せばクリアだ。

単にクリアするだけならPKサンダーを多用しよう。1〜3はスタート地点、4〜5はB地点からPKサンダーを使おう。その後、2段ジャンプと空中緊急回避で上に移動して足場に乗り、PKサンダーで7を破壊。あとは2段ジャンプでE地点に乗り、8〜10は上記のとおり。4は最後に回して左側の壁越しに空中前攻撃で壊してもいい。

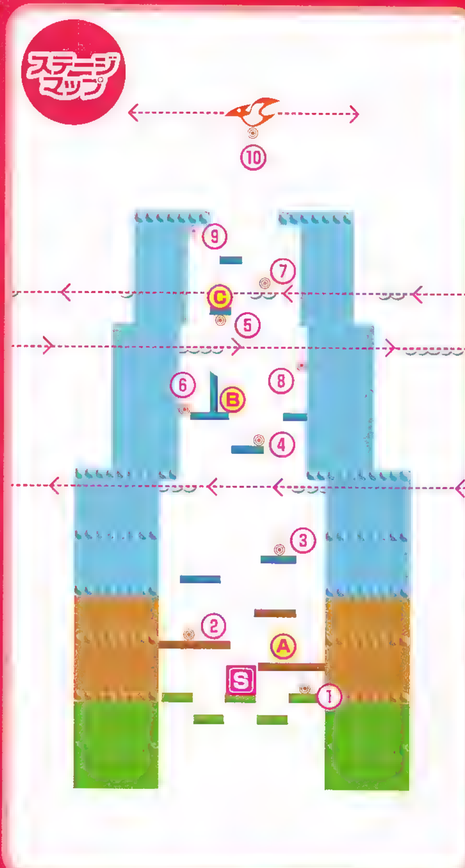


ターゲットをこわせ!

ICE CLIMBERS

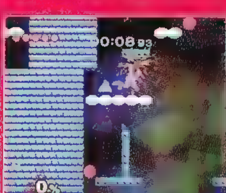
アイスクライマー

目標タイム 16秒



アイスショットでターゲットをこわせ

スタートしたら、右に移動して足場を降り、空中ジャンプで1のターゲットの左まで移動して空中アイスショットを使う。これで、1と上のブロックを同時に破壊しよう。着地したらジャンプでA地点に乗り、2段ジャンプ後に空中でアイスショットを使い、上のブロックに乗りつつ2を壊す。アイスショット後に着地したら、すぐにジャンプして3のターゲットを空中後ろ攻撃で叩きつつブロックの上に乗る。このとき、着地と同時に着地キャンセルをしておくと、この先の行動に余裕ができるぞ。次は垂直ジャンプで移動する雲に乗り、直後にジャンプして4を壊しつつ足場に乗ろう。左にジャンプしてB地点に移動したら、2段ジャンプから左向きにアイスショットを使い、ハンマー部分で5、飛び道具で6を破壊し雲に乗る。7は垂直ジャンプからの空中ニュートラル攻撃で壊す。このとき、移動する雲に乗れるよう、タイミングを計ること。8は雲からC地点に降りた直後にアイスショットを使い壊す。あとは2段ジャンプ空中ニュートラル攻撃で9を壊しつつD地点へいき、そこから2段ジャンプで右上の足場に乗り、左に2段ジャンプをしてから空中上攻撃で最後のターゲットを破壊してクリアだ。



←ここでジャンプおよびアイスショットのタイミングが早すぎると、6を壊せない。



←ここで雲から降り、直後にアイスショットを撃つ。これで8を壊せるぞ。

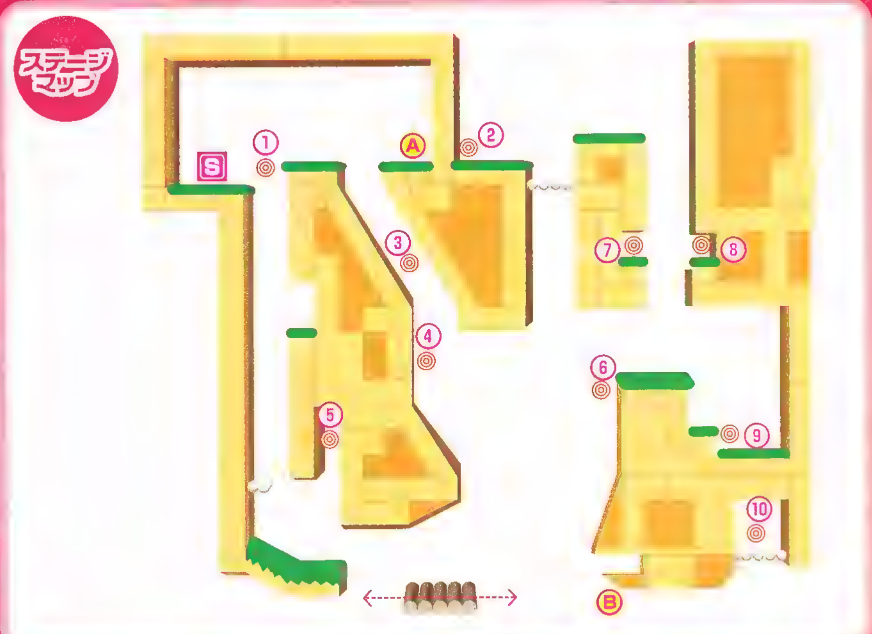
ターゲットをこわせ!



KIRBY

カービィ

目標タイム **20秒**



ダッシュジャンプがタイム短縮のカギ

まずは前進して弱攻撃を1に当てる。そして足場の端ギリギリからAに向かってダッシュジャンプ。さらに空中ジャンプして、空中前攻撃をAの壁に触れる前に出しておけば、壁の向こう側にある2を壊せる。次は3、4がある細い穴へ入り、急降下しながら空中下攻撃を出して、3と4を壊しつつ下のイカダへ落下。そしてイカダから左へダッシュジャンプして、空中2段ジャンプ→空中上攻撃と出して5を壊す。着地したら右に向かってダッシュジャンプし、そこから空中4段ジャンプ→ファイナルカッターを出せば、6を壊しつつガケに捕まれる。さらにガケ捕まりジャンプ→空中ジャンプ→ハンマーとすばやく出して7と8を同時に壊そう。着地したら右に降りて、空中後ろ攻撃を9に当てて、すぐに6があった場所へジャンプで戻る。左にそのまま飛び降りて、Bあたりまで急降下し、連続空中ジャンプからのハンマーで残った10を壊そう。



⊙Aの壁に触れる前に空中前攻撃を出せば、壁越しに2を壊すことができる。

SINGLE MODE ★★★ TARGET TEST



ターゲットをこわせ！

SAMUS

サムス

目標タイム
15秒



SINGLE MODE ★ TARGET TEST

ボムジャンプを利用しよう

まずは強攻撃横を右下に出して1を、続いて後方に2段ジャンプして2を壊す。そして2段ジャンプ→空中上攻撃で3を壊してAに向かって急降下。着地したら4に向かって2段ジャンプして空中上攻撃を当てる。落下しながら右へ少しだけ移動し、空中上攻撃を出して5を壊そう。5を壊したら下の足場へ着地しないように左へ移動。そして6に重なるまで落下し、重なったらボム。ボムの爆風で自分が浮いたら、続けてスクリューアタックを出してAに戻ること。7はBからジャンプし、Cで直進ミサイルを出せば壊せる。ミサイルを撃ったらそのまま落下し、8に重なってボム→スクリューアタックを瞬時に入力すると、8を壊しながらDのすき間へ入れる。Eに立ってスティックを左に倒した状態から左下→左と入力すれば歩いてもぐりこむことも可能だ。あとは9を弱攻撃で、10は飛び降りてから空中ジャンプ→スクリューアタックで壊せばいい。



●落下しながらのボムは、ターゲットと完全に重なってから出すこと。

ターゲットをこわせ!



ZELDA

ゼルダ

目標タイム 10秒



空中の仕込針と浮身をうまく使おう

スタートまたはリトライする前にAを押したままにしておき、シークに変身した状態で始めよう。まず弱攻撃で1を壊し、2段ジャンプ→浮身で2を壊しつつAの足場に乗って、3を弱攻撃で壊す。4はAの足場を下に抜けたら右にジャンプして、B地点から仕込針で壊し、そのまま落ちて空中ニュートラル攻撃で5、6と壊しながら着地しよう。そこから左へダッシュで落ちつつ空中前攻撃で7を壊し、空中ジャンプ→浮身で8を壊しながらCの足場へ。浮身がうまくコントロールできないときは、7と8は足場の上から仕込針や鉄糸舞で壊したほうが無難だ。9は弱攻撃で壊し、そこから左へ2段ジャンプしてD地点で仕込針を足場のすき間に投げ、10を壊して終了。とにかく安全にクリアしたいときは、10はすぐ上の足場から鉄糸舞で壊し、4はいちばん最後に残しておいて、真上から落ちつつ空中ニュートラル攻撃で壊そう。



●7を浮身で壊したときにスティックを左斜めのやや上寄りに入れておこう。



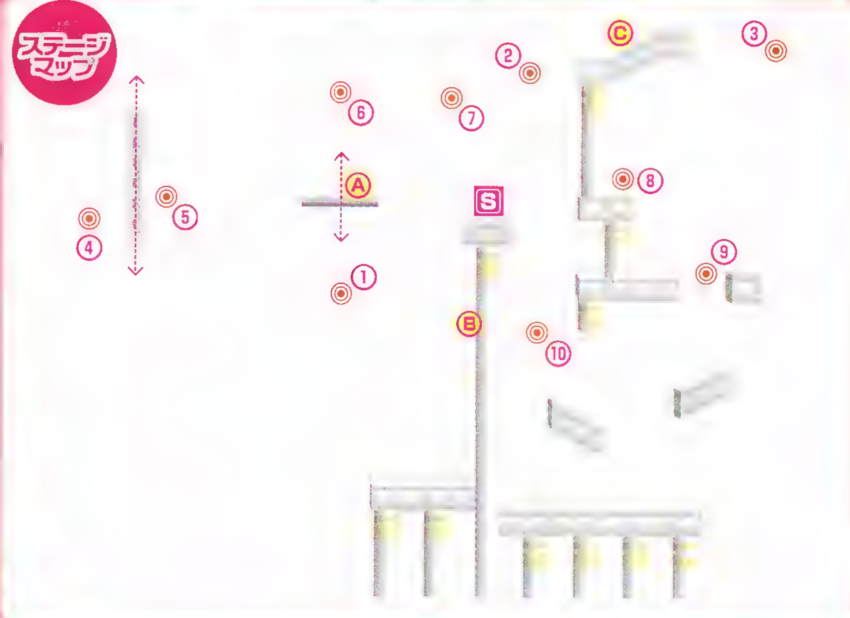
ターゲットをこわせ!

LINK

リンク

目標タイム 6秒

ステージマップ



ブーメランを誘導しよう

スタートしたら左に振り向いてブーメラン撃ち、直後弓矢で1を壊す。このときブーメランはスマッシュで撃たないように。すぐ右に向き、戻ってきたブーメランを垂直2段ジャンプで避け2をフックショットで壊そう。このときブーメランは3にヒット。フックショットが壁に刺さったら、ぶら下がる前にAに向かってジャンプする。着地寸前に4に向かってブーメランをスマッシュで撃ったら、右に振り返って2段ジャンプし空中ニュートラル攻撃で6を壊す。このようにブーメランを誘導すれば、4、5、7、8、9の順で当たる。6を壊したらスティックを右に入れたままにして、Bにきたら空中前攻撃で柱越しに10を壊せば終了だ。このパターンなら5秒台後半のタイムが出せるだろう。

簡単にクリアするなら、まず1を弓矢で、2と7を回転斬りで壊す。次にCへ移動し、3、8、9、10の順に空中攻撃で壊そう。その後はAに移動したら、6に空中攻撃を、4と5は弓矢を当てればいい。



⇐6を壊した直後、リンクの上をブーメランが通過すれば、7、8、9に当たる。

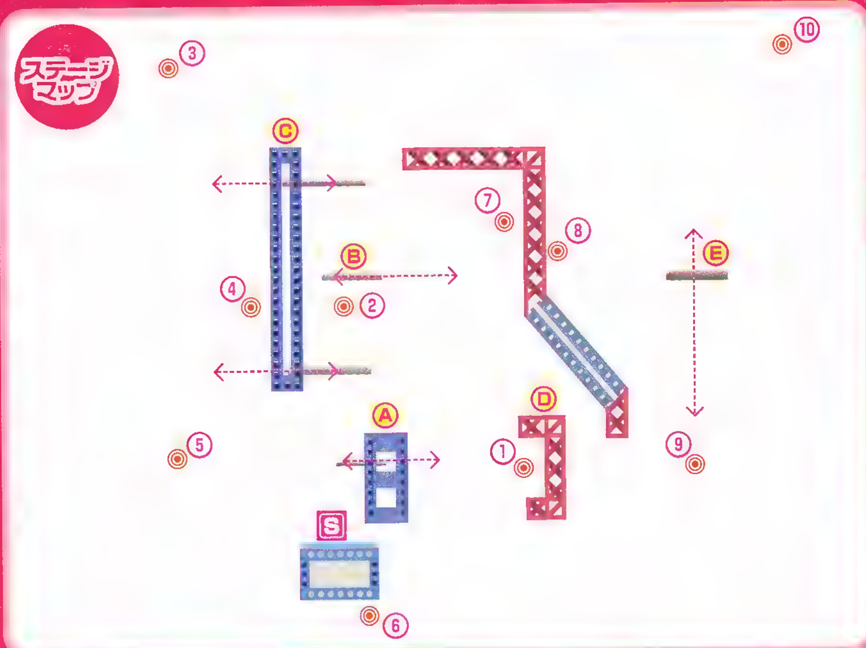


ターゲットをこわせ!

Dr.MARIO

ドクターマリオ

目標タイム 20秒



カプセルの軌道をうまく使おう

スタートしてすぐに右へ2段ジャンプしながらカプセルを出すと、Aの足場の左端にバウンドしたカプセルがちょうど1に当たる。うまくいかないときはA地点で垂直に2段ジャンプして、空中からカプセルを出すといい。2をスーパージャンプパンチで壊しながらBの狭い足場に乗ったら、左へ2段ジャンプ→空中緊急回避でC地点へ。ダッシュジャンプ空中前攻撃で3を、落ちながら空中後ろ攻撃で4を、スーパーシーツで5を壊したら、空中ジャンプでスタート地点に戻ろう。6はD地点から左へカプセルを出すと、すばやく安全に壊せる。7と8はD地点からの2段ジャンプ→スーパージャンプパンチか、Eの足場から左へジャンプ→スーパーシーツでまとめて壊すといい。9はEの足場が下にきたら、D地点から右へ落ちて空中ジャンプ→スーパージャンプパンチで、足場に乗りながら壊す。10は足場が上に移動したら、足場の右端から2段ジャンプ→スーパージャンプパンチで壊そう。



◀足場に乗りながら9を壊す。ここだけは一発勝負なので気合をいれていこう



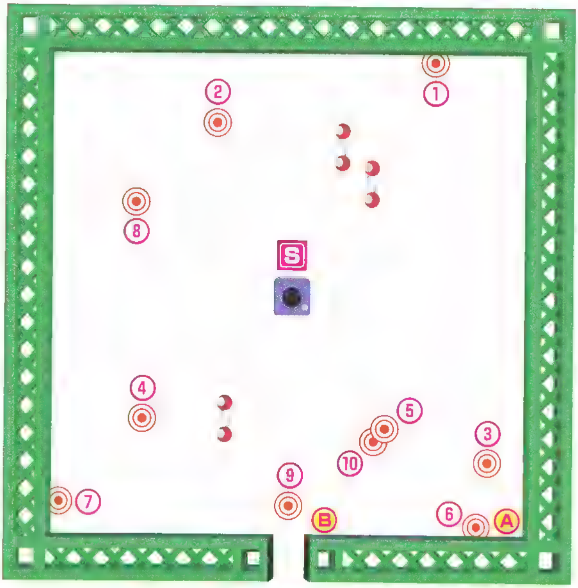
ターゲットをこわせ!

LUIGI

ルイージ

目標タイム
8秒

ステージマップ



ルイージサイクロンが活躍

スタートしたら右上から近づいてくるグルグルを避けるようにして真上へ2段ジャンプ。天井すれすれにファイアボールを右へ撃って1のターゲットを破壊する。そのままスタート地点に着地して、上から移動してくる2のターゲットと下から移動してくる3のターゲットを、それぞれ一発ずつ弱攻撃を使って壊そう。次は左へ向きを変えてから再び真上に2段ジャンプ。ファイアボールを天井沿いに左へ撃ち、上方向に移動してくる4のターゲットを破壊する。向きを変えるのが遅れると、ジャンプ中にスタート地点の周りを回るグルグルと接触してしまい、はじき飛ばされてしまうので注意しよう。空中で4のターゲットに向けてファイアボールを撃った後は、スティックをすぐに右へ入れて右上からゆっくりと落ちてくる5のターゲットを空中後ろ攻撃で壊す。Aの位置に着地したらすぐにルイージサイクロンを出し、スティック操作でBの位置まで移動してステージ右下に集まっていた6～9のターゲットをまとめて壊す。最後は垂直に2段ジャンプして、頂点付近で斜め左上に緊急回避を出しスタート地点へ戻る。真上に移動してきた10のターゲットをスーパージャンプパンチで壊して終了だ。

すべてのターゲットが移動しているため、1回でもミスするとパターンが崩れてしまう。失敗した時点でそれ以降の手順が成立しなくなることに注意。



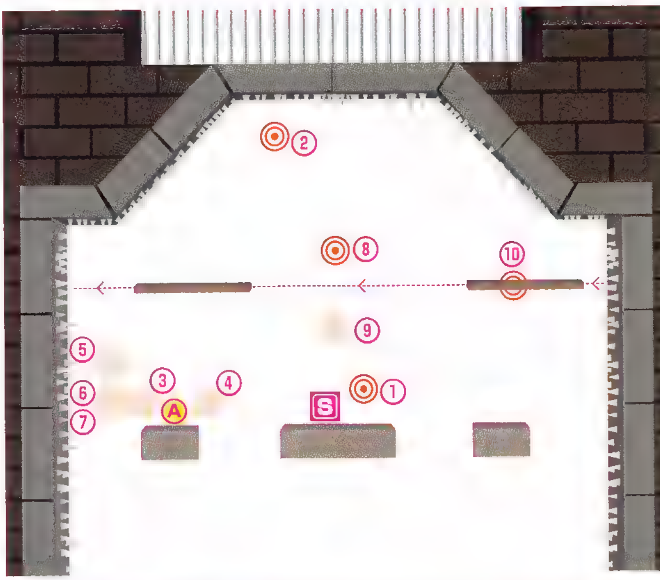
ターゲットをこわせ!

GANONDORF

ガノンドロフ

目標タイム
7秒

ステージマップ



ターゲットをまとめて壊そう

スタートしたらそのまま動かず、弱攻撃で1を壊す。すぐに垂直2段ジャンプで移動する足場に乗り、直後垂直ジャンプして2に空中上攻撃を当てよう。そのまま左下のAへ向かって降り、着地寸前で画面右から流れてくる3と4を空中後ろ攻撃で壊す。着地したら左に向きを変え、弱攻撃で左斜めから現われる5を壊し、そのまま動かないで右から流れてくる6と下から出現する7を同じく弱攻撃でまとめて壊そう。右に向きを変えたらステージ中央にある8をねらってダッシュ2段ジャンプし、空中前攻撃で壊す。このとき左から流れてくる9も同時に壊してスタート地点に着地するように。着地キャンセルでスキを少なくしつつ、右上から現われる10にダッシュ2段ジャンプで近寄り、空中上攻撃で壊そう。以上の方法でターゲットを壊せば、7秒をきるのは難しくない。

タイムにこだわらないのなら、左下の足場のいちばん左で弱攻撃を出していれば1、3、4、5、6、7は壊せる。8、9は中央の足場から、10は右の足場の上に出現したときに空中上攻撃で壊そう。残った2は移動する足場から空中上攻撃でいいが、移動する足場に乗るには下の足場から2段ジャンプでようやく届く高さで難易度が高い。どうしても届かないなら、ジャンプしたあと上方向に空中回避して乗るといい。



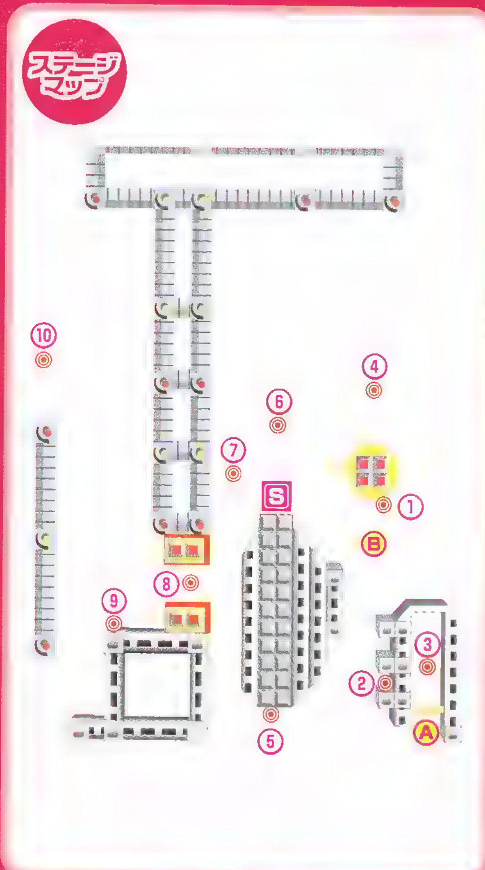
ターゲットをこわせ! FALCO ファルコ

目標タイム 10秒

すばやい動きにまどわされるな

スタートしたらすぐに右へダッシュ小ジャンプ空中前攻撃を出すと、1回のワザで1と2を壊しながらAの足場近くまで落ちていくことができる。そこから右へ空中ジャンプ→上へ空中緊急回避でAの足場に乗り、強攻撃上で3を壊そう。その後すぐに2段ジャンプして左へファルコビジョンを出すと、ちょうどB地点にきている4と、時計回りに動いてきた5を壊しながらスタート地点の近くへ戻れる。そこから左へジャンプして空中前攻撃で6と7を壊し、そのまま縦穴に落ちる。空中ジャンプで8に高さをあわせたら、ファルコビジョンで壊しながら9の近くに着地しよう。あとは9を弱攻撃で壊し、9のあった足場から左へ2段ジャンプ→ファイアバードで10を壊せば完了だ。

クリアだけを目指すなら、スタート地点からあまり動かずに、空中攻撃とブラスターを使って1、4、5、6、7を壊しておくと安全。2を壊すときも、Aの足場に乗ってから左向きに弱攻撃を連打して壊すといい。後はファルコビジョンで8を壊しながら左へ移動するときに神経を集中しよう。





↑空中前攻撃で2を壊したら、右側へ空中ジャンプしてから上に緊急回避だ



↑追加入力でファルコビジョンの移動距離を短くして、9の右側に着地しよう

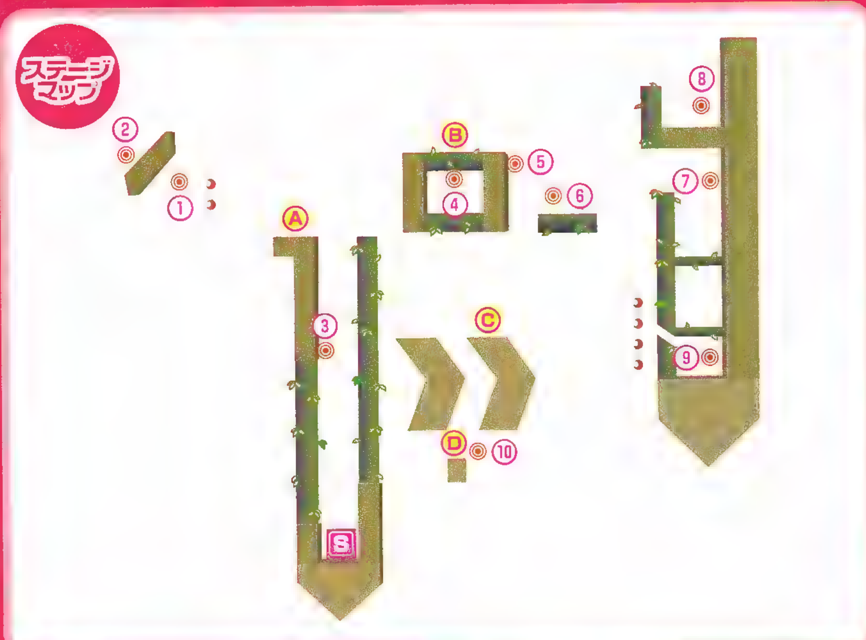


ターゲットをこわせ!

YOUNG LINK

こどもリンク

目標タイム 12秒



ブーメランと爆弾を使いこなそう

まず三角飛びでAの足場まで移動し、着地寸前に右に向かってブーメランをスマッシュで撃とう。戻ってきたブーメランを垂直小ジャンプで避け、空中で爆弾を用意しておく。このときブーメランが1と2に当たる。そのあとは、右にジャンプしつつ爆弾を3に投げて壊し、Bの足場へと空中ジャンプで飛び移ろう。着地したら左へと向きを変えスマッシュでブーメランを撃ち、すぐに6付近へ移動しよう。このときジャンプする必要はなく右にダッシュするだけで乗り移れるが、空中で爆弾を出すのを忘れないように。戻ってきたブーメランは引きつけて2段ジャンプで避け、8に向かって爆弾を投げる。するとブーメランが4、5、6、7にヒットする。爆弾を投げたらCに着地し、炎の弓矢をためて撃ち9を壊そう。最後は振り返ってDに移動し、空中後ろ攻撃で10を壊せば12秒台でクリア可能だ。

タイムをねらわない場合でも以上の手順で壊すといい。失敗してもあせらず確実に壊すこと。



●9を壊すときはこの位置がベスト。最大までためて撃てば確実にヒットする。

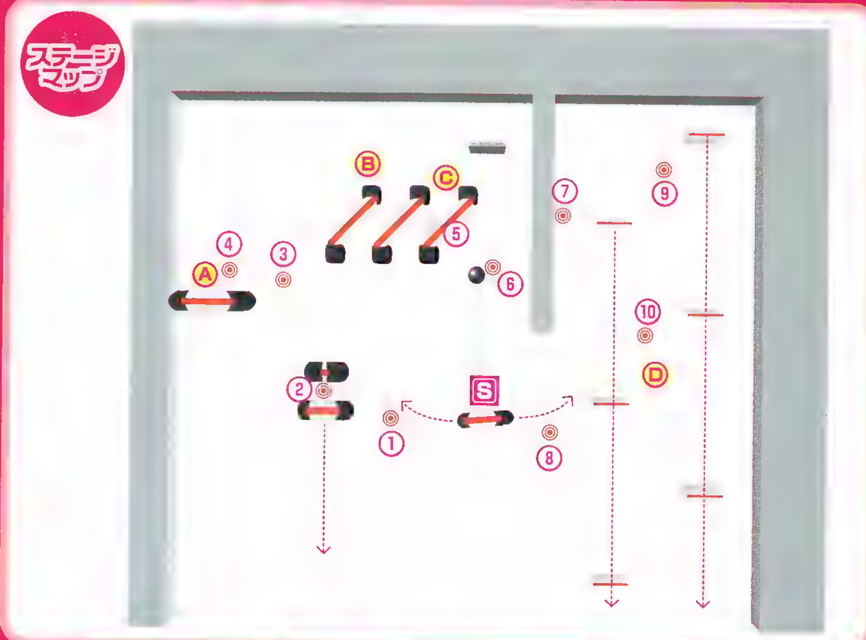


ターゲットをこわせ!

PICHU!

ピチュー

目標タイム 15秒



空中前攻撃の使い方がポイント

始まったらすぐに左へダッシュしてスタート地点の足場から飛び降り、空中ジャンプ→空中前攻撃を使って1を破壊しつつ2がある足場へ移動する。2を弱攻撃で壊したら、足場の左端から2段ジャンプ→空中前攻撃で3、4を壊しながらいちばん左の足場Aに着地する。空中前攻撃は足の部分を◎に当てるつもりで遅めに出すといい。その後はダッシュからの2段ジャンプでBに移動し、そこからCに向かってジャンプして落下しつつ、空中ニュートラル攻撃で5、そしてすぐに空中ジャンプ→空中ニュートラル攻撃で6を壊して、左右に動いているスタート地点の足場へ戻ろう。スタート地点の足場の右端で待ち、自分が8の上に移動したらかみなり。これで7、8を壊せる。9、10は7、8を壊した直後に横へ向かって2段ジャンプしてからDでかみなりを使えばOK。ただし空中ジャンプの下降中にかみなりを使わないと2つ壊せないのでワザを出すタイミングを練習しよう。



⇒1、3を壊すときは、足の部分を当てるように空中前攻撃を出す。

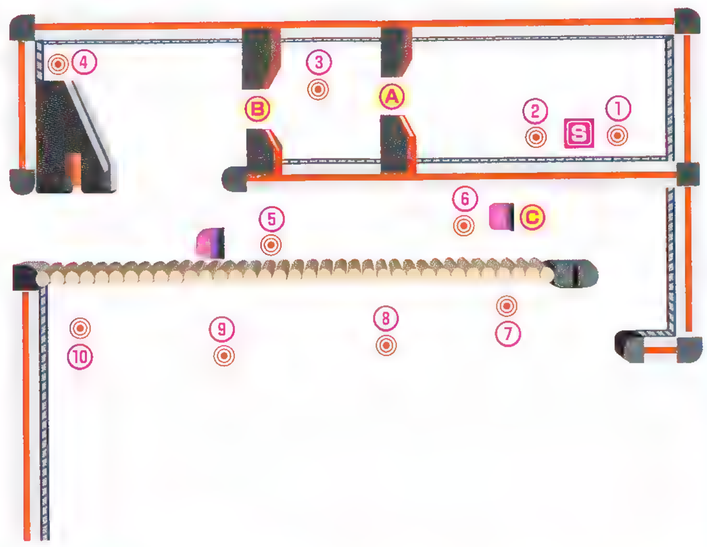
ターゲットをこわせ!

PURIN

プリン

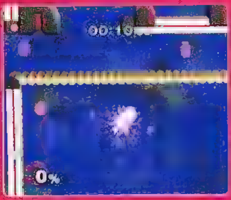
目標タイム
11秒

ステージマップ



空中制御がタイム短縮のカギだ

1を弱攻撃で壊し、すぐに後方ジャンプ→空中後ろ攻撃で移動しつつ2を壊す。ジャンプの下降中に空中ジャンプし、触るとふっとばされる壁の間、Aをすり抜けて3を破壊。スティックを離して空中の横移動を一瞬だけ止めて、高度がBの下あたりになったら再びスティックを左に入力して空中ジャンプしよう。Bを抜けたら連続空中ジャンプで、4を空中前攻撃で破壊。そして急降下しつつ、空中後ろ攻撃で5を壊して着地する。右側から移動してくるブロックは触れていると左に押し戻されてしまうので、すぐに前方ジャンプして避けつつ、6を空中前攻撃で破壊。着地したらジャンプして下側の移動ブロックを避けつつCへ落下して、すぐに7へ向かってジャンプしよう。ここからはスティックを左に倒したまま空中移動することになる。ジャンプの高度をたもつために、7～10を壊すときは、各ターゲットの手前にきたときに、XまたはYボタン→Aボタンと指をすべらせるように押すといい。



◎7～10は、空中ジャンプ→攻撃をそれぞれ1回ずつ行なって壊すこと

SINGLE MODE ★★★ TARGET TEST

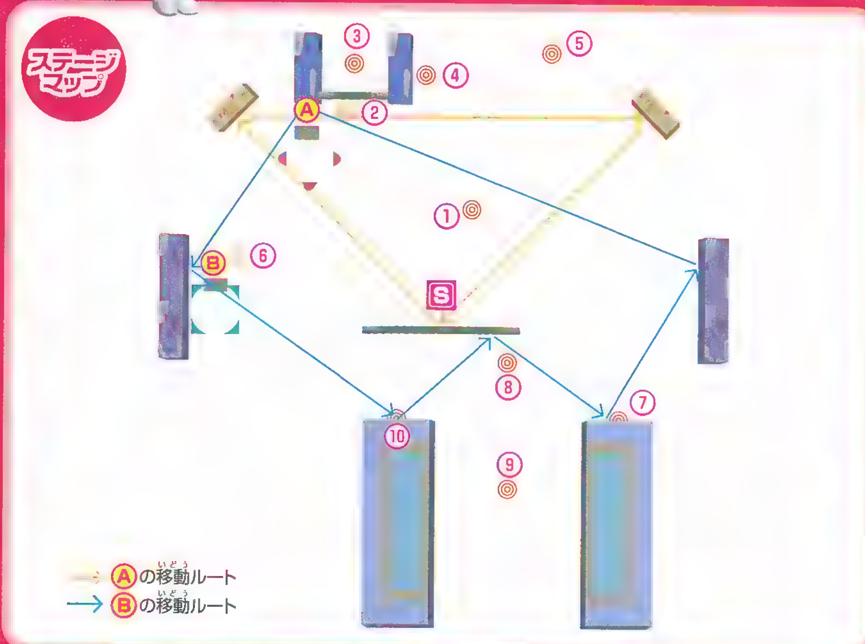


ターゲットをこわせ!

MEWTWO

ミュウツー

目標タイム 11秒



空中攻撃の浮力を利用すること

始まったら垂直ジャンプして、空中上攻撃で1を破壊する。そしてすぐに空中ジャンプして、後方へ軌道をずらしつつ空中後ろ攻撃→空中ニュートラル攻撃とすばやく出して2、3→4とこわす。空中ジャンプしたときに音が鳴るので、その音が鳴った直後に空中後ろ攻撃を出すこと。失敗すると上昇しないため、3と4を攻撃できないぞ。4を壊したら急降下でスタート地点へ戻り、2段ジャンプ→空中上攻撃で5を壊す。破壊後に7へ向かって急降下しながら空中ニュートラル攻撃を出すと、青い矢印のとおりに移動しているBの足場に着地しつつ6を壊せる。6を壊したらすぐに足場から飛び降りて、空中ニュートラル攻撃を7に当てよう。その後は左にジャンプし、8に重なったあたりで空中ニュートラル攻撃を出せば、8と9を壊す。空中ニュートラル攻撃の硬直が解けたらすぐに空中ジャンプし、音が鳴ってから空中上攻撃を出して、上昇しつつ10を壊そう。



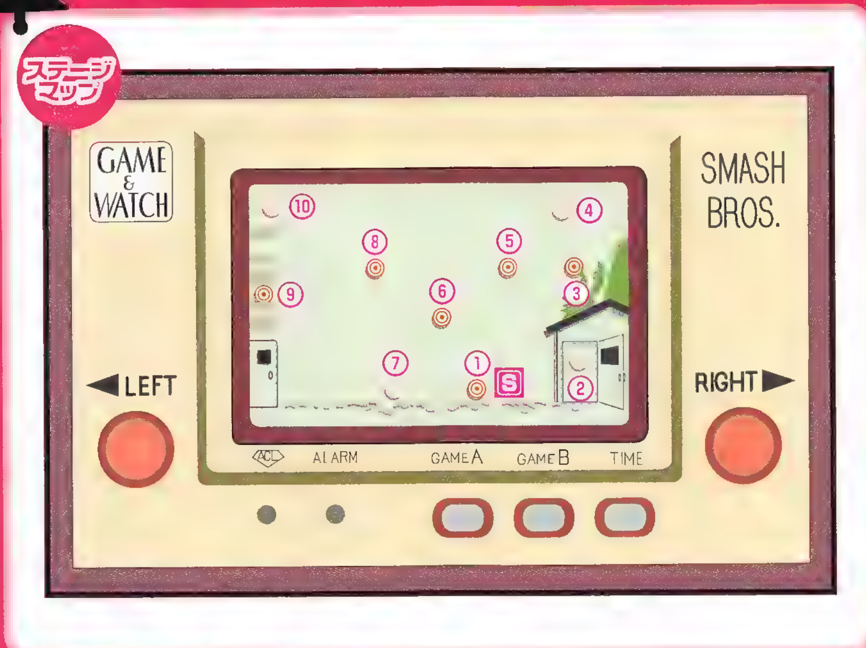
●空中後ろ攻撃を早めに出すことで、2と3を同時に壊すためのコツだ。



ターゲットをこわせ！ MR.GAME & WATCH

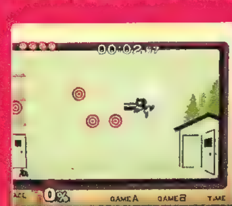
Mr.ゲーム&ウォッチ

目標タイム 5秒



動くターゲットをまとめて壊せ！

床を転がって右から左に移動する1のターゲットをスタート直後に弱攻撃で壊し、ダッシュで右のドアのところまで移動。そこからファイアを出して、2、3、4のターゲットを一気に破壊する。ドアのところまで移動するダッシュで2のターゲットより少し右側まで移動しておき、左上方向にスティックをはじいてファイアを出せば成功しやすい。4を壊したあとは右下の家の屋根に着地。すぐに左方向へジャンプして、動かない5と6のターゲットと上から落ちてくる7のターゲットを空中前攻撃で一度に壊す。タイミング的にはこの攻撃でパターンの最後に壊す10のターゲットを同時に壊すことも可能で、そうすれば目標タイムをさらにちぢめられる。7を壊した後は垂直ジャンプから左方向へ空中ジャンプを行ない、8のターゲットを空中前攻撃で壊す。そのまま空中を移動して9の下付近でファイアを出せば、9のターゲットと移動してきた10のターゲットを壊すことができる。



←タイミングがバッチリなら、2～4と10のターゲットが同時に壊せる。

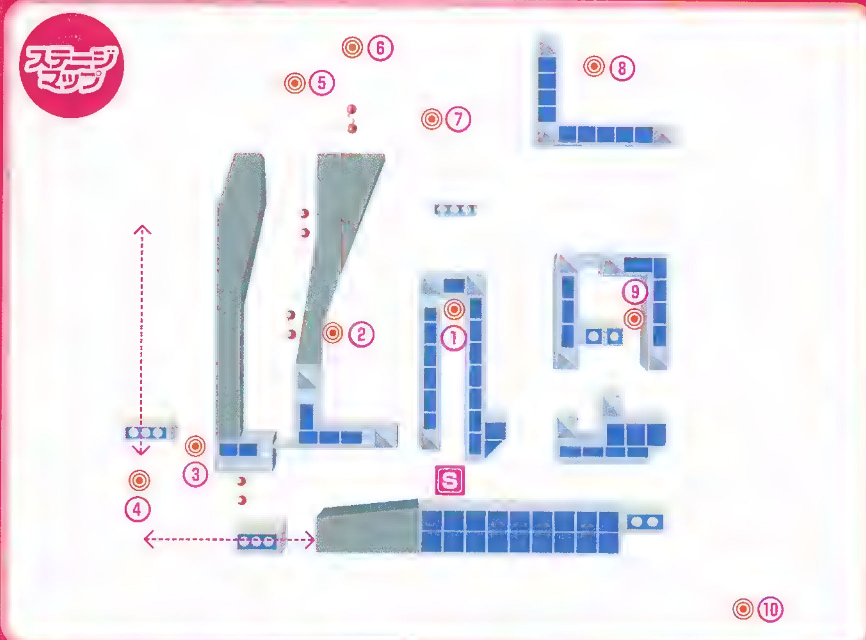


ターゲットをこわせ!

MARTH

マルス

目標タイム
15秒



無敵時間を利用してグルグルを抜けろ

スタートと同時に2段ジャンプからの空中上攻撃で1を壊そう。そして、壊した直後にスティックを下にはじき入力して急降下し、すかさず左へダッシュ。地形がとぎれている場所から左へジャンプ→空中ジャンプ→右向きにドルフィンスラッシュで2を左の壁越しに壊しつつグルグルにぶつかる。そして、急いですり抜け床を降り、マルスが無敵になっている間に空中ジャンプで左にあるぐるぐるをすり抜け、ドルフィンスラッシュで3と4を壊しつつ上下に移動する床に乗ろう。このとき、横に移動する床を飛び越えるように空中ジャンプすると、上下に移動する床に乗りやすい。床が上まで移動したら、今度は左にジャンプして空中前攻撃で5、ドルフィンスラッシュで6を壊す。そのあとは下にあるグルグルに当たり、右にふっとびつつ7を壊そう。後は8が下に移動したときに下の壁越しに空中上攻撃で、9は落下しつつ右の壁越しに空中後ろ攻撃、10は空中下攻撃で壊せばクリアだ。



◆クリア重視なら、横に移動する床に乗ろう。グルグルはしゃがんで避けること。

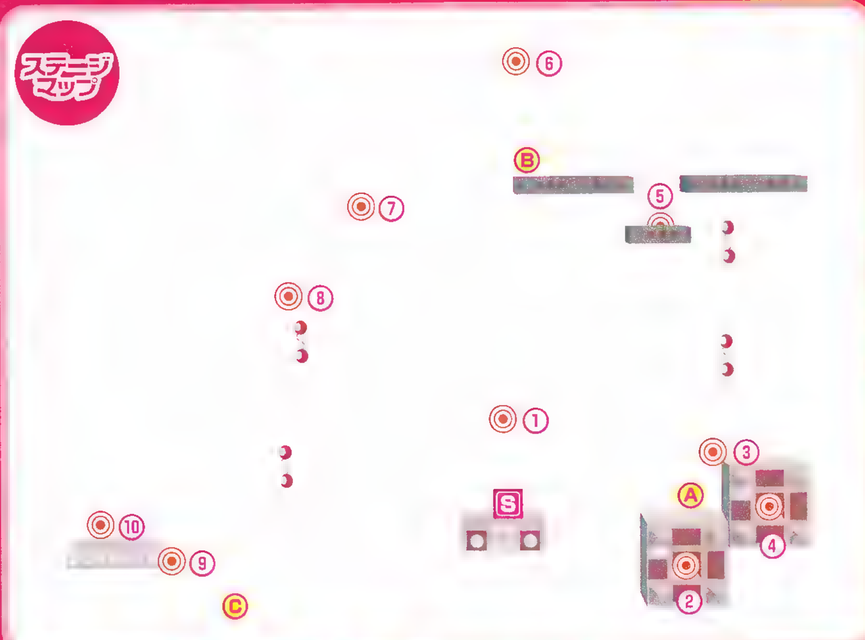


ターゲットをこわせ!

ROY

ロイ

目標タイム 09秒



空中攻撃のコントロールがポイント

まず最初に頭上のターゲットを空中前攻撃で壊そう。そして、急降下をしつつスティックを右に入れて2の左に落ち、ブレイザーを使って2を壊しつつAに移動する。そこから弱攻撃で3と4をまとめて壊したら、左を向いてジャンプ→空中ジャンプ→ブレイザーで5を壊しつつ上の床に乗ろう。床に乗ったらその場から左にジャンプし、空中前攻撃で6を壊しつつ急降下でBに一度降り、左にジャンプしてマーベラスコンビネーション一発目で7、1拍おいてマーベラスコンビネーション一発目で8を壊す。そのあと急降下でCまで移動したら、ブレイザーで9と10を壊せばクリアだ。

グルグルを避けつつ7と8を壊して左に降りるにはある程度の慣れが必要なので、タイムを気にしないならわざとぐるぐるに当たり、スタート地点に戻ってもいい。そのあとは、左にジャンプ→空中ジャンプでCまで移動し、ブレイザーで残りのターゲットを壊そう。



⊙最後のブレイザーはスティックを左に入れて軌道を変えると10を壊しやすい。

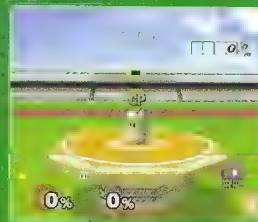
競技場❷

ホームランコンテスト

ルールは簡単、サンドバッグくんをバットでカキーン！　とかっとばすだけ。気分転換やストレス解消にどうぞ。

ホームランコンテストの目的

ホームランコンテスト(以下コンテスト)では、台の上にあるサンドバッグくんをふっとばしてその飛距離を測定する。サンドバッグくんはコンテスト用のキャラクターで、通常キャラクターと同様にダメージが蓄積されているほど遠くへ飛ぶ。サンドバッグくんを何度も攻撃してダメージを増やし、最後はふっとばし能力の高いワザでしめよう。

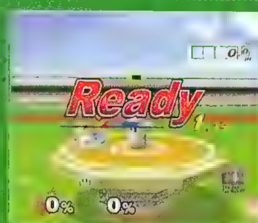


台の上にはサンドバッグくんのほかにホームランバットがある。

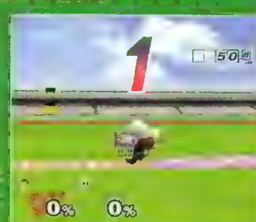
プレイヤーの行動と飛距離の測定に関するルール

コンテストが始まるときは必ず、台の中央にサンドバッグくん、その左側にプレイヤー、台の左端にホームランバットという配置になっている。制限時間は10秒で、時間内であればプレイヤーは台の上から落ちようが、台の外でサンドバッグくんを攻撃しようが、何をしてもかまわない。制限時間をオーバーするとプレイヤーは動けなくなり、そこでコンテストは終了となる。また、サンドバッグくんが一度でも地面に落ちると、制限時間が残っていてもプレイヤーは動けなくなる。

飛距離の測定はサンドバッグくんを台の右側へ飛ばした場合のみ行なわれる。制限時間を過ぎてもサンドバッグくんが台の上にあったり、台の左側に落ちた場合は測定不能となる。



「Ready」の下にあるゲージがなくなったらコンテスト開始。



サンドバッグくんを落とさなければ、ここまで運ぶことも可能。

ホームランバットについて

ホームランバット(以下バット)はプレイヤーが好きなように使ってよく、サンドバッグくんをふっとばすときもバットで打つ必要はない。なお一度でも捨てたり投げたりしたバットは、台の上や地面に触れると一定の確率で消えてなくなってしまう。バットを消したくないときは、バットが台の上や地面へ落ちる前に再びキャッチしよう。



捨てたバットを空中キャッチ。Zボタンでキャッチすると簡単。

飛距離をのばす7つのポイント

ここで紹介する7つのポイントは飛距離アップに役立つものばかり。しっかり覚えて記録をバリバリ更新しよう!

ポイント1 与えるダメージを増やす

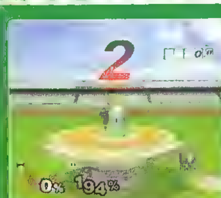
サンドバッグくんにより多くのダメージを与えるためには、当てた相手が左右にあまり動かないワザを連発すること。メテオワザを持っているキャラクターは、攻撃力の高いバットをぶつけて、その直後にメテオワザでサンドバッグくんを叩きつけるという方法でダメージを与えていくと効率がいい。



◎ふっとぶサンドバッグくんにメテオワザを当て、台に叩きつけよう。

ポイント2 すばやい行動を心がける

行動のムダをなくしていけば攻撃できる時間が増えて、結果として飛距離がのびる。移動にはなるべくダッシュを使い、空中攻撃を出した後は着地キャンセル(→P020)でスキをなくそう。また制限時間いっぱいまで攻撃できるようにパターンを作ることも大切だ。



◎空中攻撃を使うパターンでは着地キャンセルが重要。タイミングを覚えよう。

ポイント3 台の上でも距離を稼ぐ

飛距離の計測は台の右下にある0メートルの看板を過ぎてから始まるので、台の左側からサンドバッグくんをふっとばすよりも、台の右側からふっとばしたほうが少しだけ得をする。ちなみに台の左端と右端では、同じダメージでふっとばしても約10メートルの差が出るぞ。



◎与えるダメージが同じなら、サンドバッグくんを右端に寄せる方法を使おう。

言語設定に注意!

言語設定が英語の場合、日本語設定のときに比べて台のサイズが小さくなり、サンドバッグくんにより近い位置からスタートできる。ただし英語設定では、同じパターンを使っても少しだけ飛距離を損してしまう。例えば日本語設定で395メートル飛ぶパターンを英語設定で試すと、飛距離は394メートルになる。特に理由がないのであれば、日本語設定でプレイしよう。



←日本語設定
スタート地点でC.ファルコンの強攻撃下を出しても当たらない。



英語設定→
台の大きさが違うため、英語設定だと同じワザがあたる。

ポイント4 バットの先端を当てる

ホームランバット（以下バット）でサンドバッグくんをふっとばす場合、バットの根本よりも先端を当てたほうがより遠くへ飛ぶ。例えばバットの先端で打つAパターンと根本で打つBパターンがあり、どちらのパターンでも与えるダメージが同じなら、飛距離はAパターンのほうがのびる。



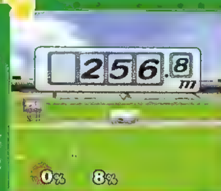
◆記録をねらう前に、先端が当たる間合いをキャラごとに把握しよう。

ポイント5 バットの根元でクリティカル

サンドバッグくんがキャラクターの頭上や背中にあるときにバットで打つと、「バスッ」とにぶい音がする。この打ち方をすれば、サンドバッグくんのダメージが低くてもある程度までは飛距離がのびる。「バスッ」という打ち方で飛距離がのびなくなるのは、最後のバット打ちを含めてサンドバッグくんのダメージが120%を超えたあたり、飛距離にして450メートル前後から。最後のバット打ちを含めてサンドバッグくんのダメージが140%を超えるようなら、普通に打つほうが飛距離はのびる。ちなみにバットの先端を当ててダメージ140%だと、飛距離は470メートル前後になる。



◆ピカチュウの場合はバットを背中に回したときに当てると「バスッ」となる。



◆ダメージはたったの8%なのに、サンドバッグくんは250メートル以上も飛ぶ。

ポイント6 なるべく高い位置で打つ

サンドバッグくんのダメージが同じであれば、地面より台の上、台の上より空中というように、サンドバッグくんをより高い位置でふっとばしたほうが飛距離はのびる。なお空中のサンドバッグくんを打つ場合、バットの先端よりもやや手前を当てたほうが飛距離がのびることがある。



◆空中のサンドバッグくんを打つときは、バットの上に乗せる感じで早めに攻撃。

ポイント7 バット以外のフィニッシュワザも使う

バットで前に飛ばすのが難しいシークやC.ファルコンは、別のワザでふっとばしたほうがいい。またクッパ、ガノンドロフ、プリン、ロイはそれぞれ、最大ためスマッシュ攻撃横、魔人拳、ねむる、最大ためエクスプロージョンでふっとばしたほうが、バットで打つよりも飛距離がのびる。



◆C.ファルコンとシークは、バットのスマッシュ攻撃で上にふっとばしてしまう。

キャラクター別参考パターン

（ここで紹介するパターンはサンドバッグくんに効率よくダメージを与えるためのもの。これを参考にさらなるパターンを考えよう！）

参考パターンの見方



❶参考パターンでサンドバッグくんに与えたダメージの合計

❷参考パターンの詳細。文中では弱攻撃を「A」、強攻撃を「スティックの向き＋A」、スマッシュ攻撃を「スティックの向き＋S」、必殺ワザを「スティックの向き＋B」、ホームランバットを「バット」とする。また特に明記がない限り、攻撃やバット捨てはすべてサンドバッグくんに当たるように行なう。

❸参考パターンを実行するうえでの注意点。ワザ名の読み方は参考パターンと同様。文中の※印は参考パターンのものと対応している。

マリオ

ダメージ合計…174%

PATTERN《パターン》

バットを拾ってダッシュ上S➡ジャンプ直後に空中上Aを当て、落ちながら空中前A➡ジャンプしてサンドバッグくんに当たるようにバットを捨て、落ちながら空中下A➡「ジャンプ直後にバットを拾い、すぐにバットを捨てて空中下A」を3回繰り返す（※1）➡バットを拾って横B➡横S

補足（ほそく）

※1：捨てたバットがすぐに当たらないように、サンドバッグくんの少し左側でバットを捨てること。こうするとマリオが着地する直前でサンドバッグくんにバットが当たり、次にバットを拾うための余裕ができる。



➲空中下Aを当てながら少し左にずれるようにするとうまくいく。

ピカチュウ

ダメージ合計…109%

PATTERN《パターン》

バットを拾ってダッシュ上S➡上S➡右に2段ジャンプして上にバットを投げ、緊急回避でサンドバッグくんの右側へ密着するように移動➡左に少し歩いてサンドバッグくんを左へ押し、バットが当たった直後につかんで下投げ（※1）➡バットを拾いジャンプして上へバットを投げ、A➡バットが当たった直後につかんで上投げ➡バットを拾って横S（※2）

補足（ほそく）

※1：バットが当たった直後にサンドバッグくんをつかんで固定する。投げた後すぐにバットを拾えば、バットは消えない。※2：上に投げたサンドバッグくんが落ちてくる前に、バットを拾って左向きに横Sを出すこと。



➲左向きにバットを振ると、「バスッ」という音で打つことができる。

SINGLE MODE ★★★ HOMERUN CONTEST

クッパ

ダメージ合計…　189%

PATTERN《パターン》

バットを拾ってダッシュ上S➡ジャンプしてバットを捨て、急降下して空中上B(※1)➡「ジャンプ直後にバットを拾い、すぐにバットを捨てて、急降下して空中上B」を2回繰り返す➡最大ため横S

補足(ほそく)

※1:ジャンプの頂点でバットを捨てた後、急降下してサンドバッグくんに重なり空中上Bを出す。空中上Bの後も必ず急降下すること。なおこのパターンでは、空中上Bの間に捨てたバットが消えることがある。



➲最後の横Sは頭の先端が当たるように少し間合いをあけて出そう。

ピーチ

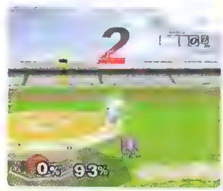
ダメージ合計…　109%

PATTERN《パターン》

バットを拾いジャンプして空中後ろA(※1)➡上S➡ジャンプ上A➡サンドバッグくんが着地する直前に下A➡下A➡サンドバッグくんが着地する直前に下A➡下A➡サンドバッグくんが着地する直前に下A➡下A➡横S(※2)

補足(ほそく)

※1:最初の空中後ろAは、左を向いたまま右へジャンプして出す。空中後ろAの後は、右に向かって急降下すること。※2:最後はサンドバッグくんの真下に移動して、頭の上でバットを当てるように「バスッ」と打つ。



➲落ちてきたサンドバッグくんを下Aで叩きつけて、再び浮かせよう。

ピーチのどせいさんパターン

ピーチの野菜ひっこ抜きではたまに、ビームソード、ボム兵、どせいさんの3つが取れる。そのひとつであるどせいさんは相手をほとんどふっとばさないので、サンドバッグくんの近くで投げ続けると効率よくダメージを与えることができる。最後にバットを取ってサンドバッグくんを打てば、それだけでどせいさんを使わないパターンより簡単に飛距離をのばせるはずだ。ただし最初の1回でどせいさんをひっこ抜く確率が非常に低く、パターンを試すチャンスが少ないという欠点もある。トレーニングモードを利用して、通常キャラクターをサンドバッグくんに見立てて練習するのも手だ。



➲どせいさんを投げては拾いまた投げて、残り2秒ぐらいでバットを取りにいこう。



➲最後は普通にバットの先端で打つ。なお、このときの記録は550.4メートル。

ヨッシー

ダメージ合計… 218%

PATTERN 《パターン》

バットを拾ってダッシュ小ジャンプ下A➡「小ジャンプ下A」を6回繰り返す(※1)➡横S(※2)

補足(ほそく)

※1:サンドバッグくんに密着して小ジャンプから空中下Aを当て、着地をキャンセルしてまた小ジャンプ～とくり返す。※2:7回目の空中下Aを当てながら左にずれて、バットの先端が当たるように間合いをあけること。



➲とにかく空中下A。小ジャンプの後になるべく早くワザを出すのがコツ。

ドンキーコング

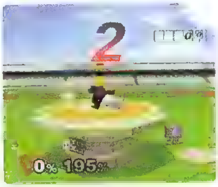
ダメージ合計… 215%

PATTERN 《パターン》

バットを拾い小ジャンプして空中A(※1)➡上S(※2)➡ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A➡ジャンプ直後にバットを拾ってから捨て、落ちながら空中下A➡横B(※3)➡「バットを拾って右へスマッシュ投げ➡バットを拾う」を4回繰り返す➡横S

補足(ほそく)

※1:最初の空中Aは、左を向いたまま右へジャンプして出す。※2:上Sは合計ダメージが31%になるように少しだけためること。※3:横Bでサンドバッグくんを埋めている間に、バットが消えることがある。



➲台に埋めたサンドバッグくんに、バットを投げてダメージを与えよう。

C.ファルコン

ダメージ合計… 242%

PATTERN 《パターン》

バットを拾い小ジャンプして下A(※1)➡右へ振り向きジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A➡「ジャンプ直後にバットを拾ってすぐに捨て、落ちながら空中下A」を5回繰り返す(※2)➡ジャンプ直後にバットを拾ってすぐ上に投げ、バットが当たった直後にB(※3)

補足(ほそく)

※1:最初の空中下攻撃は、左を向いたまま右へ小ジャンプして出す。※2:空中下Aの後は必ず着地キャンセルをすること。※3:バットを上に投げて着地した後、少し待ってからBを出すとタイミングがあう。



➲最後はバット→Bの順にワザが当たるようにタイミングを調整しよう。

フォックス

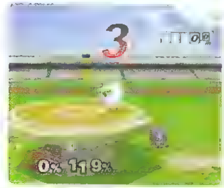
ダメージ合計… 166%

PATTERN（パターン）

バットを拾ってダッシュ上S➡2段ジャンプしてバットを捨て、急降下しながら空中下A➡「ジャンプしてバットを拾い、すぐに空中ジャンプしてバットを捨て、急降下しながら空中下A」を4回繰り返す（※1）➡ジャンプしてバットを拾い、着地して横S（※2）

補足（ほそく）

※1：1回目のジャンプでバットを拾い、空中ジャンプの直後にバットを捨てる。空中下Aは急降下しながら出すこと。※2：バットを拾ったら左にずれながら着地して、バットの先端で打てるように間合いを調整する。



➲バットと空中下Aがほぼ同時に当たるようにタイミングをあわせよう。

ネス

ダメージ合計… 145%

PATTERN（パターン）

バットを拾ってダッシュ下A➡ジャンプしてバットを捨て、すぐに空中横B（※1）➡ジャンプ直後にバットを拾い、落ちながら空中下A（※2）➡「ジャンプしてバットを捨て、横B➡ジャンプ直後にバットを拾い、落ちながら空中下A」を2回繰り返す➡横S

補足（ほそく）

※1：捨てたバットに当たってふっとぶサンドバッグくんを、直後の横Bで止める。※2：横B によって浮いているサンドバッグくんを空中下Aで叩き落とす。バットが消えないように、空中下Aの前に拾っておくこと。



➲最後の空中下Aを当てたら、左にずれながら落ちてバットの先端で打つ。

アイスクライマー

ダメージ合計… 207%

PATTERN（パターン）

ポポがバットを拾ってダッシュ上S➡小ジャンプ空中前A➡ジャンプ直後にバットを上へ投げ、着地して上A➡ジャンプからポポはバットを拾ってすぐ右にバットを投げ。ナナは空中前A（※1）➡上A➡バットを拾い、2段ジャンプして空中前A➡サンドバッグくんに密着してポポがバットを上スマッシュ投げで当て、ナナがつかみ打撃（※2）➡ポポはバットを拾って横S、ナナは前投げ

補足（ほそく）

※1：スティックを右へ入れたままZボタンを2回連打すること。※2：密着してポポがバットを投げ当てると、ナナが自動的にサンドバッグくんをつかむ。ナナがつかみ打撃を出すかどうか、どの方向に投げるかは運まかせ。



➲バットを拾った後に少し待ってから横Sを出すとうまくバットが当たる。

カービィ

ダメージ合計… 159%

PATTERN（（パターン））

バットを拾いダッシュ2段ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A（※1）➡「ジャンプしてバットを拾い、すぐに空中ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A」を4回繰り返す➡バットを拾って横S

補足（ほそく）

※1：2段ジャンプはXまたはYボタンを連打するつもりですばやく行ない、あまり高く跳ばないように調節する。空中下Aは左にずれながら当て、ふっとばし能力の高い最後のいっ発をわざと当てないようにすること。



➲最後の空中下Aを当てつつ、バットの先端で打てる位置に着地する。

サムス

ダメージ合計… 195%

PATTERN（（パターン））

上Aを2回繰り返す➡バットを拾い、ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A（※1）➡「ジャンプ直後にバットを拾ってすぐに捨て、落ちながら空中下A」を4回繰り返す（※2）➡バットを拾って横S（※3）

補足（ほそく）

※1：左を向いてバットを拾い、向きを変えずに右へジャンプしてバットを捨てよう。※2：「バットを拾って捨てる→空中下A」の繰り返しも左向きのまま行なう。※3：バットは左向きのまま拾い、横Sを右へ出すこと。



➲最後の空中下Aを遅めに当てて間合いをあけ、バットの先端で打つ。

ゼルダ&シーク

ダメージ合計… 151%

PATTERN（（パターン））

横A➡左を向いて横A➡バットを拾って上にスマッシュ投げ➡下A（※1）➡バットが当たる少し前に上S（※2）➡右を向いてジャンプ直後にバットを拾い、すぐに空中ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A➡下A➡バットを拾い、ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A➡下A（※3）➡バットを拾い左に緊急回避してから横S

補足（ほそく）

※1：下Aは倒れているサンドバッグくんに左を向きで当てる。※2：上Sを当てている間に落ちてきたバットも当たるようにタイミングを調整すること。※3：下Aを当てている間にバットが消えてしまうことがある。



➲バットの先端が当たるように、緊急回避で間合いをあけよう。

リンク

ダメージ合計… 101%

PATTERN《パターン》

小ジャンプ空中前A(※1)➡右へ小ジャンプして左向きにスマッシュ入力で横B(※2)➡最大ためB➡左へダッシュ小ジャンプして右向きにスマッシュ入力で横B(※2)➡右にダッシュ小ジャンプして左向きにスマッシュ入力で横B(※2)➡ダッシュつかみから上投げ➡バットを拾って横S(※3)

補足(ほそく)

※1:空中前Aを2ヒットさせ、サンドバッグくんの左側へ着地。※2:小ジャンプでサンドバッグくんを跳び越えること。※3:サンドバッグくんが落ちてくる前にバットを拾い、頭上で当たるように「バスッ」と打つ。



➲バットの初期位置までサンドバッグくんを運び、左を向いて打つ。

ドクターマリオ

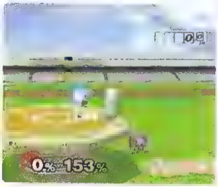
ダメージ合計… 173%

PATTERN《パターン》

バットを拾ってダッシュ上S➡上S➡左へジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A(※1)➡ジャンプ直後にバットを拾い、すぐにバットを捨てて落ちながら空中下A➡横B(※2)➡ダッシュ横B➡ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A➡横B(※2)➡横S

補足(ほそく)

※1:右を向いたまま左へジャンプしてバットを捨て、サンドバッグくんの左側へ着地すること。※2:空中下Aの着地キャンセルして、空中のサンドバッグくんに横Bを当てる。なお、この間にバットが消えることがある。



➲横Bでサンドバッグくんを台の右端へ動かし、バットの先端で打つ。

ルイージ

ダメージ合計… 154%

PATTERN《パターン》

バットを拾いダッシュジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中A(※1)➡「ジャンプしてバットを拾い、バットを捨てて落ちながら空中A」を4回繰り返す(※2)➡バットを拾って横S(※3)

補足(ほそく)

※1:空中Aはワザの出始めを当てること。※2:合計で2回目の空中Aはワザの出始めを、それ以後の空中Aはワザの終わり際を当てる。※3:バットで打つときは、空中のサンドバッグくんをバットに乗せるつもりで打つ。



➲3、4、5回目の空中Aはバットを捨てると同時に出しておく。

ガノンドロフ

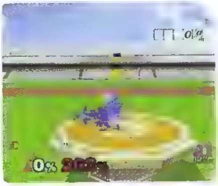
ダメージ合計… 262%

PATTERN《パターン》

バットを拾い、緊急回避でサンドバッグくんの右へ回り込む(※1)➡ジャンプしてバットを捨て、落ちながら空中下A➡「ジャンプしてバットを拾い、すぐバットを捨てて落ちながら空中下A」を5回繰り返す➡ジャンプしてバットを拾い、すぐ空中ジャンプしてバットを上に投げ、落ちながらB(※2)

補足(ほそく)

※1:バットを拾ってすぐに右へ緊急回避をすると、左を向きながらサンドバッグくんに密着できる。※2:バットを投げた後にスティックを一瞬だけ左へ入れて、サンドバッグくんの左側へ着地しつつBを出すこと。



➲ガノンドロフの背中でサンドバッグくんをふっとばすようにBを出す。

ファルコ

ダメージ合計… 157%

PATTERN《パターン》

バットを拾ってダッシュ上S➡上S➡ジャンプして上にバットを投げ、落ちながら空中下A➡バットが当たると同時に小ジャンプ空中上A(※1)➡小ジャンプ空中上A➡小ジャンプしてバットを拾い、上に投げる➡バットが当たると同時に小ジャンプ空中上A➡小ジャンプ空中上A➡A➡バットを拾って横S

補足(ほそく)

※1:空中上Aの間に落ちてきたバットも当たるタイミングで、小ジャンプからすぐ空中上Aを出す。※2:Aを当てるとサンドバッグくんが右へ動くので、ダッシュで近寄ってからバットの先端を当てるように打つ。



➲落ちてきたバットと空中上攻撃の1発めが同時に当たるようにする。

こどもリンク

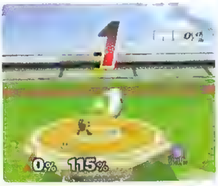
ダメージ合計… 135%

PATTERN《パターン》

バットを拾いダッシュジャンプして上にバットを投げ、落ちながら空中上A(※1):➡落ちてきたバットが当たった直後に下A➡ジャンプ直後にバットを拾って上に投げ、着地してA(※2)➡落ちてきたバットが当たった直後に下A➡ジャンプ直後にバットを拾って上に投げ、落ちてきたバットが当たった直後に下A➡ジャンプ直後にバットを拾い、落ちながら空中B➡横S

補足(ほそく)

※空中Aはダメージが大きいワザの出始めを当て、サンドバッグくんの右側へ着地する。※2:サンドバッグくんを飛び越しながらバットを上へ投げ、サンドバッグくんの左側へ着地してから右に振り向いてAを出すこと。



➲バットで打つ前に、空中Bで間合いをあけつつダメージを与える。

ピチュー

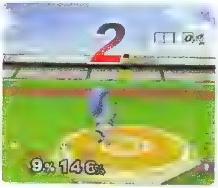
ダメージ合計… 166%

PATTERN 《パターン》

バットを拾ってダッシュ上S➡ジャンプしてバットを上に投げ、落ちながら下B(※1)➡「ジャンプ直後にバットを拾って上に投げ、落ちながら下B」を2回繰り返す(※1)➡バットを拾って横S

補足(ほそく)

※1:ジャンプのあとに少し待ってからバット投げ、浮いているサンドバッグくんに投げたバットが直接当たらないようにする。また下Bを出す前に、サンドバッグくんと密着するようにピチューの位置を少しずらすこと。



➲下Bの終わり際に落ちてきたバットが当たるタイミングがベスト。

プリン

ダメージ合計… 158%

PATTERN 《パターン》

バットを拾いダッシュジャンプして上にバットを投げて、落ちながら空中上A(※1)➡落ちてきたバットが当たった直後に上S➡「ジャンプ直後にバットを拾い、空中ジャンプしてバットを捨て、横B」を2回繰り返す(※2)➡バットを拾い、2段ジャンプしてバットを上に投げて落ちながら空中下A➡右にジャンプしてバットが当たった直後に空中下B

補足(ほそく)

※1:投げたバットがサンドバッグくんに直接当たらないようにする。※2:横Bはサンドバッグくんに密着して出し、サンドバッグくんを真上に浮かせること。その後落ちながら左に移動して、バットの近くに着地しよう。



➲ジャンプしてサンドバッグくんと重なり、バットの後に下Bを当てる。

ミュウツー

ダメージ合計… 172%

PATTERN 《パターン》

バットを拾いダッシュジャンプ空中前A(※1)➡バットを上にスマッシュ投げした後、上Aを2回くり返す➡落ちてきたバットが当たった直後に小ジャンプ空中下A(※2)➡ジャンプ直後にバットを拾って上へ投げ、着地してA➡落ちてきたバットが当たった直後に小ジャンプ空中下A➡ジャンプ直後にバットを拾って上へ投げ、空中横B➡バットが当たった直後に横B➡A(※3)➡バットを拾って横S

補足(ほそく)

※1:ダッシュジャンプ空中前Aを当てた後、急降下と着地キャンセルをほぼ同時に行なうこと。※2:左へずれながら空中下Aを出し、サンドバッグくんの左側へ着地。※3:Aの間にバットが消えることがある。



➲横B後にAボタンを2回連打すると、ワザを出してすぐにバットを拾う。

Mr.ゲーム&ウォッチ

ダメージ合計… 130%

PATTERN（パターン）

バットを拾ってダッシュ上S➡上S➡上A➡ジャンプしてバットを上に投げて着地（※1）➡落ちてきたバットが当たった直後に小ジャンプ空中下A（※2）➡ジャンプしてバットを拾い、上に投げて着地➡落ちてきたバットが当たった直後に小ジャンプ空中下A➡A➡バットを拾って横S

補足（ほそく）

※1：投げたバットが直接サンドバッグくんに当たらないように注意。※2：小ジャンプ空中下Aが2ヒットするとサンドバッグくんがふっとんでしまうので、ワザを出しながら左にずれて、1発めだけを当てること。



➲バットが落ちてくる前にAを当て、すぐにバットを拾って打つ。

マルス

ダメージ合計… 191%

PATTERN（パターン）

バットを拾い右へジャンプしてバットを捨て、空中上A（※1）➡ジャンプしてバットを拾い、すぐにバットを捨てて空中上A➡「ジャンプしてバットを拾い、すぐにバットを捨てて空中下A」を2回繰り返す➡左へジャンプしてバットを拾い、バットを捨てて空中下A（※2）➡ジャンプしてバットを拾い、すぐにバットを捨てて空中下A➡バットを拾って横S

補足（ほそく）

※1：左を向いたまま右へジャンプして、空中上Aの後にサンドバッグくんの右側へ着地すること。※2：右へ振り向いてから、左にジャンプしてバットを拾う。空中下Aの後にサンドバッグくんの左側へ着地しよう。



➲マルスのバット打ちはリーチが長い。先端の間合いはこのぐらいだ。

ロイ

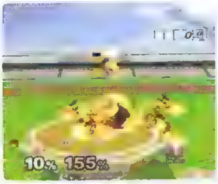
ダメージ合計… 155%

PATTERN（パターン）

バットを拾い右へ2段ジャンプして、バットを捨てて急降下しながら空中下A（※1）➡右を向いてからジャンプしてバットを拾い、すぐにバットを捨てて急降下しながら空中下A➡「ジャンプしてバットを拾い、すぐにバットを捨てて急降下しながら空中下A」を3回繰り返す➡最大ためB（※2）

補足（ほそく）

※1：最初の2段ジャンプは、左を向いたまま右へ小ジャンプ→真上に空中ジャンプと行なう。※2：それまでの空中下Aをすべて急降下しながら出さないと、最後のBをためる時間が足りなくなることに気をつけよう。



➲最後のBは最大ためで当てないと、バットで打つよりも飛距離が落ちる。

競技場③

百人組み手

数多く出現する謎のザコ敵軍団をかたっぱしから倒していくのがこの競技。ほかの競技とはまたちがった楽しさが味わえるぞ。

▶むらがる相手をひたすら倒せ!

百人組み手とはザコ敵を決まった数だけ撃墜するもの、ザコ敵と一定時間戦うもの、ひたすらザコ敵と戦いつづけるものの3種類があり、難易度の異なる計6種目が用意されている。なかには、クリアすることで、隠しキャラクターなどが使えるようになる種目もあるぞ。



●百人組み手のステージは、その内容にふさわしく戦場に設定されている。

百人組み手の種目と内容

十人組み手

全部で10体のザコ敵をつぎつぎと撃墜する。[illegible]とはまずないので、クリアすることはそれほど難しくない。友達とクリアするまでのタイムを[illegible]には最適の種目といえるだろう。

百人組み手

[illegible]のが目的。ザコ敵はふっとばしやすいものの、[illegible]

三分間耐久組み手

[illegible]

十五分間耐久組み手

[illegible]ことながら、15分という長さが大きなプレッシャーとなる。クリアすると旧コンゴジャングルが[illegible]

エンドレス組み手

[illegible]

情け無用組み手

[illegible]コ敵を5体以上倒すとフィギュアがもらえる。

SINGLE MODE ★ KUMITE

いかに早く倒すかで勝負！ 十人組み手

難易度 ★

強攻撃やスマッシュ攻撃を使いこなせるのであれば、どんなキャラクターでもまず間違いなくクリアできるほど簡単。そこで、短時間でクリアするためのテクニックを伝授しよう。

使用するキャラクターはピカチュウ。スタートしたら、その場を動かずに4体までのザコ敵を強攻撃上で倒していく。ザコ敵が強攻撃上の当たる範囲内に現れたら、すぐに攻撃するのがポイントだ。4体を倒し終えると、5体目のザコ敵が上段の足場の左側へと出現するので、これを2段ジャンプの上昇中に空中上攻撃でふっとばす。このとき、5体目が出現した位置の真下に6体目のザコ敵が出現しているので、そのままジャンプの下降中に空中上攻撃で倒そう。最後は、中段左側の足場で、残りの4体を1回のかみなりでまとめてふっとばすことができれば成功。かみなりは気持ち早めに出そう。

以上のパターンがうまくできれば、7秒台でクリアすることができるだろう。


●5体目のザコ敵が出現した直後に、2段ジャンプで上昇しながら空中攻撃で倒そう。

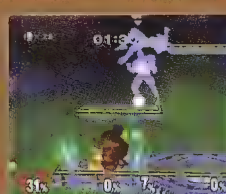

●5体目を倒したら、その下に出現した6体目を下降中に空中攻撃で倒す。


●かみなりで攻撃するときは、残りの4体をまとめてふっとばそう。

相手を確実にふっとばせ！ 百人組み手

難易度 ★★★

新たに出現するザコ敵ほど攻撃的になってくるため、敵からダメージを受けないように立ち回る必要がある。ここは動きのすばやいキャラクターもしくはふっとばされにくいキャラクターを使うといいだろう。そして、強攻撃やスマッシュ攻撃を当てて、確実にザコ敵をふっとばしていくのだ。また、途中でアイテムが出現したら、それらも利用していきたい。特に、はりせんを持ったときの強攻撃横や、スクリューアタックを持ったときのジャンプはザコ敵を一撃でKOできるので、出現したら必ず拾って活用しよう。どうしてもクリアできないようなら、ドンキーコングを使用してすり抜け床の下でハンドスラップをくり返そう。これならラクにクリアできるぞ。


●ドンキーコングならハンドスラップで連続して倒せば楽勝。


●アイテムは相手に使われるとやっかいなので、出たらすぐ拾っておこう。

SINGLE MODE ★★★ KUMITE

戦って勝つか
逃げて勝つか

三分間耐久組み手&十五分間耐久組み手

難易度 ★★★

三分間耐久組み手、十五分間耐久組み手ともに、その名前どおりの時間を戦い抜かなければならない。いずれの組み手も、制限時間内であればザコ敵は何体でも登場するため、100体以上撃墜することも可能。しかしながら、新たに出現するザコ敵ほど攻撃を行なう頻度が高いので、倒し続けながらクリアするのはかなり難しいだろう。

三分間耐久組み手は、百人組み手を勝ち抜くことができたのであれば、同じように戦うことでクリアは可能だ。しかし、十五分間耐久組み手の場合は何よりもまずダメージを受けないような立ち回り方が要求されるため、より安全に戦うためのパターンが必要となってくる。

もっともラクにクリアできるのはカービィで、ステージ右端でガケ側を背に立ち、ファイナルカッターを連発しているだけでOK。運が悪いと途中でザコ敵のダメージを受けることもあるが、基本的にはこれだけで15分戦い抜くことができる。

動きのすばやいキャラクターを使うときは、ひたすら逃げ回るのも手。具体的には、ステージの端へとザコ敵を引きつけたら、ジャンプまたは緊急回避で反対側の端へと移動する、という方法をくり返していればいい。途中でザコ敵を倒してしまうと、より攻撃的なザコ敵が出現するので、パターン実行中はなるべく相手を倒さないようにするのがポイントだ。そのためにも、途中で出現するボム兵や、ミドリまたはアカのこうらといったアイテムが出現したら、なるべく拾ってステージ外へ投げ捨てよう。ちなみに、プリンは空中5段ジャンプがあるので、この逃げ回るパターンをかなりラクに実行できるぞ。

動きが遅く、上記のパターンが実行できないキャラクターは、ガケつかまり時に生じる無敵時間(→P023)を利用して、ステージ端でガケにつかまる→下に落ちてガケから離れる……というパターンを使って切り抜けるといいだろう。



◆最後まで生き残ればクリア。なるべくムダなダメージを減らすように立ち回ろう。



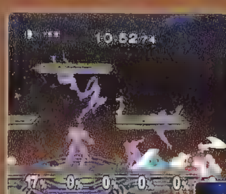
◆攻撃するときは、ワザの動作時間が短く、敵を一撃でKOできるものを使おう。



◆倒しながらクリアする場合、途中に出現するアイテムはうまく活用しよう。



◆相手に囲まれたら、緊急回避を使ってその場を離れよう。無理に戦うのは禁物。



◆カービィを使えば、ファイナルカッターを出しているだけでもかなり戦える。



◆逃げ回ってクリアするならプリンがラク。ステージを左右に飛びながら逃げよう。

SINGLE MODE ★ KUMITE

簡単パターンで勝ち残れ！

エンドレス組み手

難易度 ★★★★

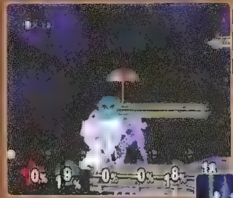
エンドレス組み手にはクリア規定というものがないかわりに、自分がKOされるまでに可能な限りの数のザコ敵を倒すという目的がある。一見簡単そうだが、ザコ敵が最初から攻撃的なうえ、緊急回避やガードなどもよく行なってくるので、選んだキャラクターによっては撃墜数を増やしにくい。そこで、エンドレス組み手のザコ敵を倒しやすいキャラクターを使った戦法を解説しよう。

比較的ラクに戦えるのはピカチュウ。近くにいる敵はすべて強攻撃上で攻撃し、少し離れたところを敵がうろついている場合のみ、スマッシュ攻撃横で攻撃していく。これを、中段にあるすり抜け床の下で行うといいだろう。また、マルスもほぼ同様の戦法が通用するぞ。

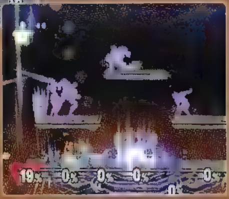
カービィは、耐久組み手のときに使用した、ステージ端でのファイナルカッターを連発するというパターンがそのまま有効。ただし、パターン実行中に相手の攻撃でファイナルカッターを止められてしまうことがある。その場合はいったんワザを出すのをやめてジャンプや緊急回避で逃げるか、垂直に空中5段ジャンプをして、その頂点でストーンを使い、ザコ敵をまとめてふっとばした後に、ふたたびファイナルカッターを連発するパターンへと持ち込むこと。

ドンキーコングの場合は、すり抜け床の下でハンドスラップを連発する方法で、100体くらいなら何とか撃墜することができるはずだ。

上に挙げた例のほかにも、横方向へと突進し、なおかつ複数の敵をいっぺんに倒すことができるタイプのワザを持つキャラクターなら、それを使ってステージ上を左右に往復しているだけで、撃墜数をかせぐことが可能だ。具体的にはヨッシーのごろごろたまご、C.ファルコンのファルコンキック、フォックスのフォックスイリュージョンやファイアフォックスなどがそれに該当する。いずれもワザのスキが大きいものがほとんどなので、むやみに連発せず、使うときはザコ敵をまとめてふっとばすように心がけて使っていこう。



⇐ジャンプで下方に敵を集めたら、ストーンでまとめてふっとばしていこう。



⇒ドンキーコングのハンドスラップ連発は、やや不安定ながら威力を発揮する。



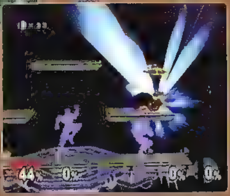
⇐ヨッシーなら、2段ジャンプ→ヒップドロップ、というパターンが強力だ。



⇒スクリューアタックを持ったままジャンプを繰り返すと簡単に撃墜数を増やせる。



⇐はりせん装備時は強攻撃を当てれば、ザコ敵を一撃でKOできるぞ。



⇒モンスターボールやワープスターは、見つけたらできるだけ拾って使おう。

最後で最強のザコ敵を倒せ! 情け無用組み手

難易度 ★★★★★

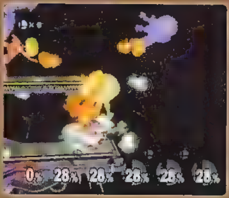
ほかの種目とは一線を画した最高難度の組み手で、ほとんどのキャラクターではザコ敵を1体倒すことすら困難だ。ここでは、そんななかでも、この最強のザコ敵を簡単に倒せる数少ないキャラクター、プリンを使った攻略法を解説していこう。

基本となるのは図1のパターンで、まず、ステージの端から①へと移動し、空中ジャンプを繰り返してⓐの位置に敵が集まるのを待つ。このとき、ⓐの位置に近づきすぎないようにしよう。ⓐにすべての敵が集合したら②の場所へと降りれば、敵も自分を追ってくるので、そこを5体をまとめてねむるでふっとばしてKOするのだ。基本的には、以上の繰り返しでいい。なお、10体くらい倒すまでは自分が動けるようになる前に敵が復活してしまい、運悪くふっとばされることがあるが、このときはあきらめて再挑戦しよう。

以上の方法で20体ほど倒すと、ワンパターン相殺(P027)によってねむるの威力が落ちてくる。そこで、使うのが図2のパターンだ。敵をⓑの位置で誘導するまでは図1と同様だが、④ではたくを使うのがちがうところ。これで5体まとめてダメージを与えたら、ダッシュで反対側へと移動し、⑤で図1の①と同様に敵をⓒへと誘導。そのあと⑥へと降りて、ねむるで5体をふっとばせばOKだ。これで、後半の攻撃力不足も解消できるぞ。



◎まずは、ステージの端を移動し、敵をすり抜け床の上へとまとめるのだ。



◎敵が集まったらすぐにすり抜け床の下へと降り、ねむるで敵をふっとばす。

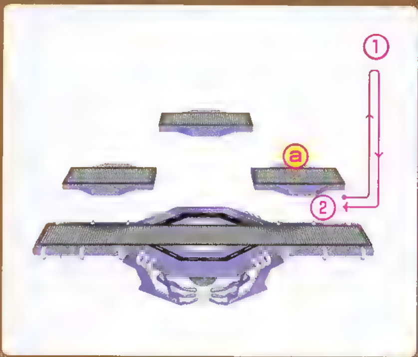


◎はたくを使うときは、敵がすり抜け床を降りてくる瞬間をねらうといいぞ。

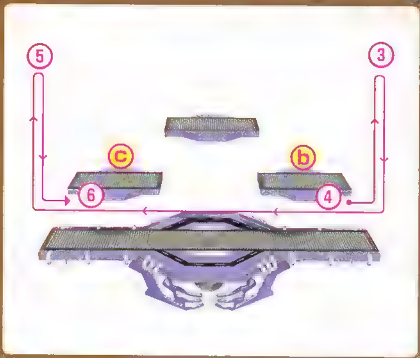


◎リターンをミスして敵に囲まれても、緊急回避を使って脱出するようにしよう。

●図1



●図2



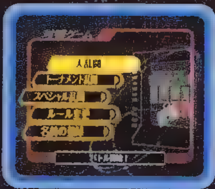
SINGLE MODE ★ KUMITE

アイツに勝つには…？

CAPTURE OF THE MELEE

対戦攻略

353-364



（今日のために）



（3日徹夜……）



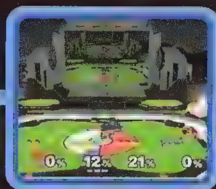
（オレのドンキーが1番！）



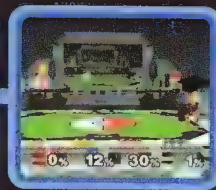
（……）



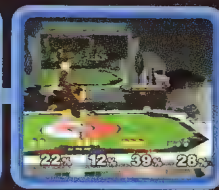
（オロ？）



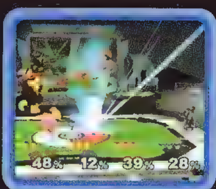
（ドンマイ！　オレ！）



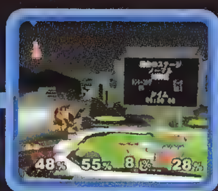
「オラオラオラ」



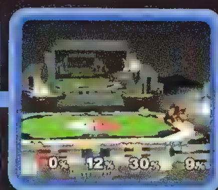
（ホホイノホイ）



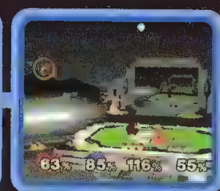
（ﾔｳﾞｧｲ！！）



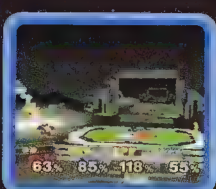
（ﾔｳﾞｧｲ！）



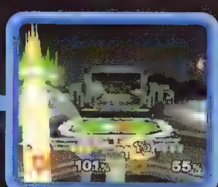
（ダイコン？）



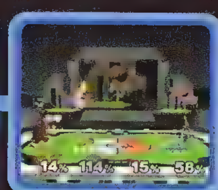
「ワハハハ、ネスゥ」



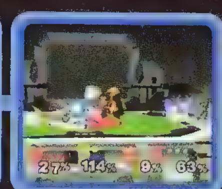
（いいからつかまれ！）



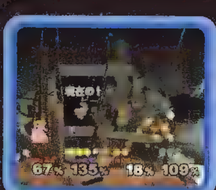
（マジデ？）



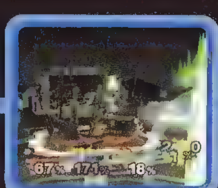
「ププ！」



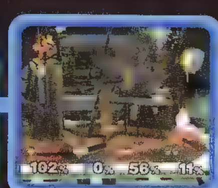
（手加減はしない主義）



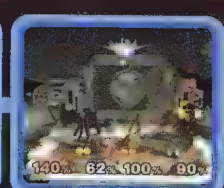
（コンチキショー）



（マルスシボー）

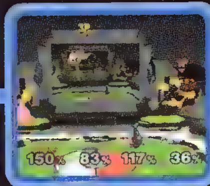


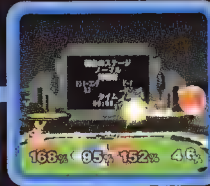
（…………）



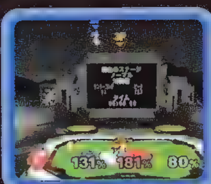
（ヤバイかも）

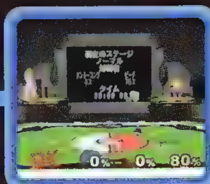

(だいぶ)

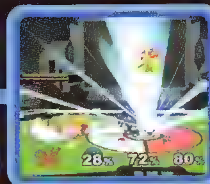

(あったまってきた)

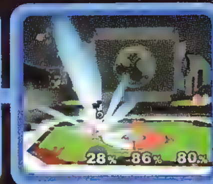

(トンだ……)


(~放心~)


(スルコトガナイ)


(………)


(………)

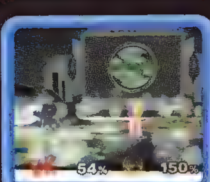

(………)

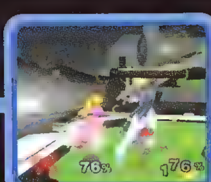

(………)


(………)


(…… zz)


(・・イイネェソノワザ・・・・)


(zzzz~)


(………)



(……ハッ)



「ちょっとお腹いたくてさ!」

オレってへた?

強くなりたい人は……

対戦ゲーム① 大乱闘

純粋に対戦を楽しむモードがこれ。CPU相手でも楽しめるけど、スマブラの花は対人戦。4人対戦でワイワイ遊ぼう！

いろいろな相手と思う存分対戦できる！

大乱闘モードは、対人戦を楽しめるのがひとりゲームとの最大のちがい。もちろん、CPUを相手にすることもできる。最高で4人まで同時にプレイでき、自分および相手にするキャラクター、ステージ、ルールを自由に選択可能。苦手なキャラクターやステージの練習に利用することもできるぞ。



◎ルールのオプションはゲームをプレイしていると徐々に増えていくぞ！→P412に

2タイプの大乱闘を楽しもう

大乱闘

オーソドックスな大乱闘。自分以外の相手はすべて敵となるので、かたっぱしから攻撃していこう。ルールは制限時間内に多くの敵を撃墜してスコアを稼ぐ時間制バトル、最後まで生き残っていたプレイヤーが勝ちのストック制バトル、時間内に集めたコインの枚数で順位を決めるコイン制バトル、対戦中に得たスペシャルボーナスの合計点で順位を競う評価制バトルの4つから好きなものを選択できる。また、制限時間の変更やハンデ、出現するアイテムの制限、アイテムの出現率、戦うステージなどを設定することも可能だ。CPUキャラクターを対戦相手に入れている場合はCPUの強さを設定することもできる。友だちと対戦するときは、話し合ってどういうルールで戦うか決めるといいだろう。



◎時間無制限の時間制バトルでも戦えるが、終わらなくなってしまうので注意。

チーム制大乱闘

キャラクター選択画面の左上にある「大乱闘」とかかれている部分にカーソルをあわせてAボタンをおすと、チーム制大乱闘で遊ぶことができる。基本的なルールは大乱闘と同様で、勝敗をチームで決める点が通常の大乱闘とのちがい。ストック制なら最後まで生き残っていたキャラクターが所属しているチームが勝ち。時間制、評価制、コイン制なら、チームメンバー全員のスコアまたはコイン数の合計がもっとも多いチームが勝ちになる。チームは最大でRED、BLUE、GREENの3つまで分けることができる。味方には攻撃できないが、ルールで攻撃できるよう変えることが可能だ。ストック制バトルの場合、ストックがなくなっても、味方のストックが残っていればスタートボタンを押すとストックを分けてもらえるぞ。



◎カラーはチームによって固定。同キャラクターを選ぶと微妙に色が変わる。

対戦ゲーム❷ トーナメント乱闘

通常の乱闘では同時に4人までしか遊べない。人数が5人以上いるときは、このトーナメント乱闘で遊ぼう。

多人数が集まったときはコレ!

トーナメント乱闘では、5人以上で遊ぶときに便利な機能が数多く用意されている。大会を開くときにも、このモードを使うといいだろう。トーナメント乱闘と名前はついているが、トーナメント以外にも勝ちぬけ、負けぬけといった対戦方法が用意されているぞ。

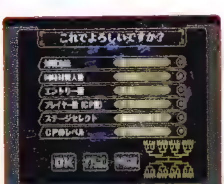


○トーナメントで戦えば、いつでも大会気分が味わえる。優勝目指して戦え!

大会向けのルール満載

トーナメント

勝ちぬきのトーナメント方式で戦えるのがこのトーナメント。参加できる最高人数は64人。同時に対戦できる人数は2〜4人。人が少ないときはCPUを参加させることも可能で、CPUのレベルはすべて同じにするか、各キャラクターごとにランダムのどちらかになる。つないだコントローラが3つ以下の場合は、コントローラの数に応じて同時に対戦できる人数とトーナメントに参加できるプレイヤー数が減ってしまう。ステージは最初に選ぶ、毎回選ぶ、ランダムに統一、毎回ばらばら、の4つのなかから選択することができる。ランダムに統一と毎回ばらばらの違いは、ランダムに統一だとランダムで選ばれたステージで全試合戦い、毎回ばらばらだと試合ごとにランダムでステージが決まるようになっている。



○対戦のルールは、オプションで変更できる。ルールの内容は通常の乱闘と同じ。

勝ちぬけ/負けぬけ

勝ちぬけなら勝者、負けぬけなら敗者が待機している人と入れ替わり、延々と対戦をつづけていく。参加できる最大人数は16人。ただし、トーナメントと違ってCPUキャラクターを参加させることはできない。同時に対戦できる人数は2〜4人で、1試合ごとに入れ替わる人数は1〜3人のなかで設定できるが、待機している人数および同時対戦人数以上に設定することはできない。つないでいるコントローラが少ない場合、その数に応じて設定できる人数が少なくなる。抜ける人数を2または3にして同順位のキャラクターが出た場合、勝ちぬけなら対戦結果表示画面で左側に位置しているキャラクター、負けぬけなら逆に右側に位置しているキャラクターが入れ替わる。ステージ選択と対戦ルールに関しては、トーナメントと同じだ。



○トーナメントとちがい、自らキャンセルしなければ、延々と対戦はつづいていく。

対戦ゲーム③ スペシャル乱闘

通常の乱闘では不可能な、特殊な条件の下で戦うのがスペシャル乱闘。ちょっとちがった楽しさを味わえるぞ。

特殊ルールで乱闘を楽しめる！

スペシャル乱闘では普通ではあり得ない、または非常に低い確率でしか起こり得ない状況のなかで対戦を楽しめる。用意されている特殊ルールは全部で10個。どれも個性的で、通常の対戦のつもりで戦うと、なかなか勝つことはできない。頭を切り換えることが大切だ。



⇦スーパーサドンデスでは、普段あまり警戒する必要がないワザで撃墜されることも。

特殊ルール一覧

カメラモード

対戦風景を撮影するモードで、勝敗は存在しない。メモリーカードに空き容量があれば、撮影した画像をセーブすることが可能だ。

体力制乱闘

150あるHPが0になると負けになるモード。場外にふっとばす必要がないので、使うワザを通常の乱闘とは変えていく必要があるぞ。

スーパーサドンデス

全員ダメージが300%の状態でスタートする。相手の攻撃をかいくぐり、いかにして一発あてるか？が重要になる。

でかい乱闘

全員、大きいサイズで対戦する。スーパーキノコを取ると、さらに大きくなるぞ。地形にひっかかったり、落ちやすくなる点に注意。

ちっちゃい乱闘

でかい乱闘とは逆に、小さいサイズで対戦する。ふっとびやすいほか、極端にワザのリーチが短くなっていて、攻撃しづらいのもネック。

見えない乱闘

姿が消えていて見えない状態で戦う。スパイクロークを取ったときと似ているが、攻撃を受けるとダメージが増える点が異なる。

固定画面乱闘

視点が固定になり、画面がズームしなくなる。神殿のように広いマップだとただでさえ見にくいセンサー爆弾がほとんど見えなくなるぞ。

1ボタン乱闘

スティックとAボタンのみで戦う。X、Yボタンも使えないので、ジャンプはスティックを上にはじいて行なう必要があるぞ。

クイック乱闘

通常の20%程度早い状態で戦う。フォックスのように動きの早いキャラクターは、操作が困難になるので使うのはやめたほうがいいかも。

スロー乱闘

通常の倍遅い状態で戦う。全体的にスキの大きいワザは普通の対戦よりもつけ込まれやすく、かつよけられやすくなる。

「勝つ」ためのノウハウを伝授!

対戦ゲームテクニック集

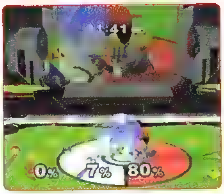
強くなるためのテクニックが満載のこのコーナー。対戦に限らずとも「イマイチ勝てない!」という人はぜひともご覧あれ。

TECH.01 ダッシュをうまく使え!

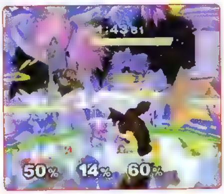
地上でコントロールスティックを横へはじくとダッシュすることが可能だが、これは単に高速で移動する以外にも、いろいろな使用法がある。

もっとも多用するのはダッシュ攻撃で、前方へと移動しつつワザが出せるのが利点。リーチの短いキャラクターにとっては、重要な攻撃手段のひとつとなる。ダッシュ中のつかみもダッシュ攻撃同様、前進しながらつかめるので、投げ間合いの短さをフォローできるのがうれしい。どちらも失敗するとわずかにスキが生じてしまうぞ。

余談だが、ダッシュ中にアイテムを拾おうとしたときにダッシュ攻撃が暴発して取れなかった、というのは、誰もが一度は経験したことがあるはず。これは、ダッシュ中にアイテムの上でしゃがんだ後にAボタンを押せば、簡単に拾うことができるようになるぞ。



◆ほとんどのキャラクターのダッシュ攻撃は、攻撃後にスキができるので注意。



◆ダッシュからのつかみは奇襲として使える。ガードしがちな相手にねらおう。

TECH.02 アイテムの投げ方を知ろう

アイテムの投げ方にはいろいろあるが、何をどのように投げるかは、その使用目的によって変わってくる。このアイテム投げのバリエーションを紹介しよう。

●カプセルを投げる

カプセルは、割ってみるまではその中身がわからず、さらに8分の1で爆発を起こすという、ちょっと危険なアイテム。このカプセルの中身を確認したいときは、垂直にジャンプして、その上昇中に真下へと投げるのがオススメだ。この方法なら、カプセルが爆発したときもダメージを受けずにすむだけでなく、中身が自分のほしいアイテムだった場合であれば、すぐにそれを回収できるのがうれしいところだ。より確実に中身を手に入れたいのであれば、周囲に誰もいないときに行なうこと。

●跳ね返せないアイテムを投げる

マリオ、フォックス、ゼルダなどのキャラクターは、こちらの投げたアイテムを跳ね返してくる。これを何回もやられると、アイテム投げによる攻撃をつい控えてしまうが、じつは、はりせん、リップステッキ、スターロッドの3つだけは、跳ね返すことができないようになっているのだ。そのため、これらのアイテムは、ほかのアイテムよりも安心して投げることができるぞ。

●アイテムを真上に投げる

乱戦のときは、手に入れたアイテムをさりげなく真上に投げておくと、奇襲として威力を発揮する。もちろん、投げた後は、落下地点へと相手を誘い込んで戦うことも忘れずに。このとき投げるアイテムは、ホームランバットのように、当たると大きくふっとぶようなものが効果的だが、ときにはパラソルのように落下速度が遅めのアイテムを投げておくのもおもしろい。

●投げつけるスピードを調節する

アイテムは、投げるときにコントロールスティックを傾ける角度を浅めに入力すれば遅く、はじいて入力すれば早く飛んでいくようになっている。これはアイテムキャッチや跳ね返し、ジャストディフェンスなどを多用される場合の対策として有効で、使い分ければ、相手はかなりタイミングをとりづらくなるはずだ。

COMFORT MODE ★★★ TECHNIQUE

テクニック TECH.03 スマッシュ攻撃はいつ当てる？

スマッシュ攻撃のほとんどはその予備動作が大きいため、使いどころを見極めなければなかなか当てられない。効率よく戦うためにも、どんな状況でスマッシュ攻撃を当てられるのかをきちんと把握しておこう。

●対空迎撃として当てる

フォックスやミュウツーのスマッシュ攻撃上のように、相手のジャンプ攻撃にツブされにくいスマッシュ攻撃は、対空用のワザとして使える。これを、空中からの攻撃を得意としている相手に確実に当てることができれば、相手はジャンプ攻撃を控えるようになるので、以降の戦いを有利なものにできるのもうれしいところだ。

●攻撃のスキをねらって当てる

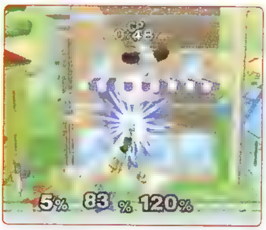
相手がスキの大きなワザを空振りしたときや、上空からしりもち落下で降りてくるときなどは、スマッシュ攻撃を当てる絶好のチャンス。時間的に余裕があるなら、ためたスマッシュ攻撃を当てていこう。

●相手の接近を先読みして当てる

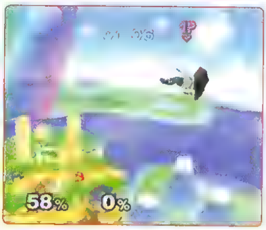
ダッシュや緊急回避で接近してくる戦法を多用する相手には、自分の目の前に対してスマッシュ攻撃をためつつ待つ戦法が意外に有効。もちろん、相手が接近してきたらスマッシュ攻撃を放ってダメージを与えるのだ。なお、相手が緊急回避でこちらの背後へと回り込めるような近い距離のときは、マリオやフォックスのスマッシュ攻撃下のような、前後どちらの相手にも対応できるスマッシュ攻撃を使うといいだろう。

●連係時の追撃として当てる

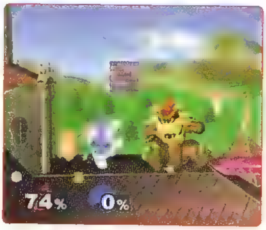
キャラクターにもよるが、ヨッシーの強攻撃上→スマッシュ攻撃上や、ピカチュウの下投げ→スマッシュ攻撃下など、連係によってスマッシュ攻撃を当てられる状況も存在する。この手の連係は相手にダメージが蓄積されていないときほど確実に決まるものが多いので、序盤の戦法としてかならず押さえておきたい。



↑対空迎撃用に適したスマッシュ攻撃を持っているなら、積極的に使おう。



↑相手が接近してきそうなときは、スマッシュ攻撃をためて待つのも手だ。

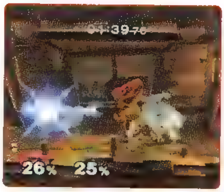


↑大ワザのスキを確認したら、すかさず接近して、スマッシュ攻撃を叩き込め！

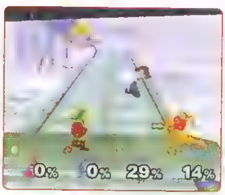
テクニック TECH.04 緊急回避の使いどころ

地上でもっとも多用するのは、前方または後方回避。使うときは、攻撃を見てから回避するのではなく、相手がダッシュやジャンプしてくるのを確認したあと、やや先読み気味に左右いずれかへと緊急回避したほうがいい。うまくいけば、相手のワザのスキを攻撃できることもあるぞ。その場回避は、相手の攻撃を少し引きつけてから行なうといいが、タイミングはシビアなので、慣れないうちは、前方または後方回避を使っていこう。

ジャンプ中に、相手から攻撃を受けそうになったときは、すかさず空中回避を行なう。その後しりもち落下状態になってしまうが、相手も攻撃を回避された直後の状態なので、追撃を受けることはそうないはずだ。なお、空中回避は、コマンドと同時にコントロールスティックを入力することで、その方向へとスライドするので、相手の位置に応じて、最適の方向へと回避したい。



←緊急回避を移動手段にして、相手の攻撃を回避しつつ接近するのも有効だ。



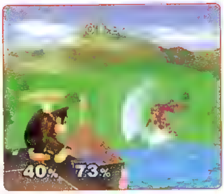
→攻撃を受けて、ふっとび状態になっていると、空中回避はできないので注意しよう。

テクニック TECH.05 復帰ワザは的確に使え！

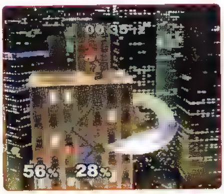
大きくふっとばされたとき、ステージに戻れるどうかは復帰ワザの性能をどれだけ理解しているかが重要となる。しかし、復帰ワザ以外にも、ステージに戻るために役立つワザはいろいろとあるのだ。

復帰ワザと同じくらい復帰の可能性を高めてくれるのが2段ジャンプで、これを行なったあとに復帰ワザを使えば、それだけでもグッとステージに戻るのがラクになる。これでもダメな場合は、メインとなる復帰ワザ以外で、かつ、しりもち落下属性のついていない、横に移動するタイプの必殺ワザも併用しよう。つまり、横移動する必殺ワザと2段ジャンプを使って、できる限りステージへと接近したあと、最後にメインとなる復帰ワザで戻ればいいわけだ。

なお、ステージには、直接戻るよりもステージ端のガケへぶら下がった方がいい。こうすれば、わずかな時間だが無敵となれるので、撃墜されづらくなるぞ。



➲横に移動する必殺ワザで、ひたすらステージへと近づき、復帰できるように努力しよう。



➲2段ジャンプ中に攻撃を受けるともうジャンプはできない。復帰ワザだけが頼りだ。

テクニック TECH.06 復帰を全力で阻止せよ！

たとえ相手を大きくふっとばしても、完全に撃墜するまでは安心してはならない。ここでは、ステージ外にふっとんだ相手に倒すための手段をいくつか紹介するので、参考にしてほしい。

●メテオワザを使う

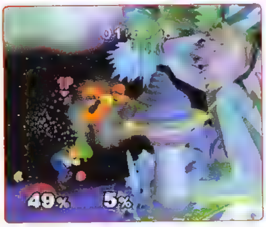
マリオやC.ファルコンなどが持つメテオワザは、撃墜するのにもってこいのワザ。これは、当たった相手を下方向へとふっとばすことができるため、その先に足場がない場合、敵は復帰するのが非常に困難となるのだ。また、メテオワザではないが、ガノンドロフの空中で出す裂鬼脚やマルスの空中下攻撃なども、当てれば相手は下方向へとふっとぶため、ほぼ確実にKOできる。メテオワザや、下方向へとふっとばすタイプの空中ワザを持っているキャラクターは限られているが、使えるのであればぜひともきわめておきたい攻撃方法だ。

●飛び道具やアイテムで攻撃

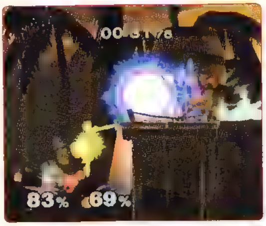
飛び道具を持っているキャラクターを使っているときは、復帰しようとする相手に対して飛び道具を当て、その復帰を妨害すること。一発で撃墜できなくても、2発、3発と当てつづけるて、きっちりKOしたいところだ。なお、ホームランバットやボム兵といったアイテムを持っているなら、それを投げつけたほうが、より効果的に相手の復帰をジャマすることができるぞ。

●ガケにぶら下がるのを阻止

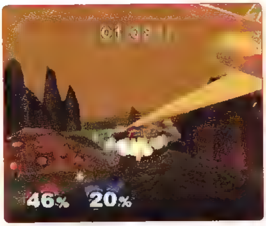
ステージ端にあるガケをねらって復帰しようとする相手に有効。ガケには1体しかぶら下がることができないので、相手が復帰する前にぶら下がっていれば、もうつかまる場所はない。なお、相手の復帰ワザで攻撃してきたときは、いったんガケにつかまり直し、それによる無敵時間で、復帰ワザによる攻撃をやりすごそう。



➊メテオワザや下にふっとばすワザを当てれば、相手をほぼ確実に撃墜できるぞ。



➊飛び道具やアイテムを使って、復帰しようとする相手を迎撃しよう。

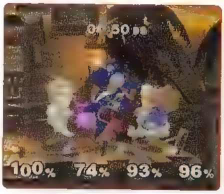


➊ガケから復帰しようとする相手より先にガケにつかまり、相手の落下をねらえ。

TECH.07 テクニック チーム制大乱闘の戦い方

ひとりひとりが単独で行動する通常の大乱闘とはちがい、チーム制大乱闘には、このルールでしか味わえない楽しさがある。そんなチーム制大乱闘を勝ち抜くための基本戦術は、1体を集中攻撃すること。タイム制ではこれでなるべく撃墜数をかせぎ、ストック制のときは早めに2対1の状況へと持ち込んで勝負を決めてしまおう。なお、ストック制では、自分が全滅した状態で味方のストックがふたつ以上ある場合、自分がスタートボタンを押せば、味方のストックをひとつもらえる。チーム制大乱闘ではストックの数よりも味方の数がものをいうので、残っている味方のストックに余裕があるときは、ひとつもらって味方の救援に向かったほうが得策だろう。

ちなみに、チーム制大乱闘には、チームプレイならではの永久コンボが存在する。やり方は簡単で、味方の片方が相手をつかんだら、もうひとりの味方が連打可能なワザで、つかまれた相手をひたすら攻撃するだけだ。攻撃する側のキャラクターが連打できるワザを持たない場合は、残念ながら実行できない。この永久コンボから抜け出すためのテクニックは残念ながら存在しないので、2対1の状況になったら相手につかまれないように、なるべく離れた状況で戦うこと。



◆チーム制大乱闘は3対1でもプレイできるが、ひとり側のチームは相当ツラいぞ。

TECH.08 テクニック 理想のチームを組んでみよう

好きなキャラクターでプレイするのはもちろん楽しいが、複数のキャラクターを使いこなせるなら、目的に合わせたチームを組んでみてもいいだろう。ここでは、一例として何体かのキャラクターをピックアップし、チーム内でどう戦っていけば勝ちにつながりやすいかを解説していくので参考にしてほしい。

●ヨッシー

ステージ内をヒップドロップで暴れ回っているだけでも相手チームにかなりの損害を与えられる。そこにフォックスやシーク、リンクといった、単体できっちり戦えるキャラクターがフォローしながら立ち回ることで、なかなか強いチームになるだろう。

●フォックス

機動力は申し分なく、攻撃力も高め。しかも、飛び道具も突進ワザもあるため、これらの必殺ワザを連発するだけでもかなりの強さを発揮できる。こんなフォックスには同タイプのキャラクターであるファルコを組ませ、2体で必殺ワザを乱発し、相手チームをかく乱するように戦っていくのもおもしろい。

●ゼルダ／シーク

相手に囲まれても対応できるように、ゼルダではなく、機動性の高いシークに変身した状態で戦うと強い。シークは攻撃のリーチとすばやさを十分に活かすために前線で戦うのが基本で、これをピカチュウやサムスといった、クセのある飛び道具を持つキャラクターが、遠めの場所から飛び道具を撃ってサポートしていけば、相手チームは相当手こずるだろう。

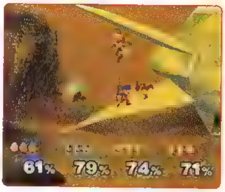
●プリン

ねむるによる攻撃力の高さがウリだが、そのためには相手が無防備でなければならない。混戦を演出できるフォックスや、一発性の高いルイージなどと組めば、相手チームにプレッシャーを与えられるだろう。ドンキーコングと組み、つかんで抱え上げてもらったところへねむるをねらうのも手だ。

ざっと挙げるとこんなところだが、ほかにも、飛び道具の攻撃力が高いサムスやミュウツー、ひとりでもチームのアイスクライマー、能力をコピーできるカービィなどは、組めばおもしろい戦いを展開できる。もちろん、これ以外にも、強くなれるチームはたくさんあるので、いろいろ研究して作ってみるといいだろう。



◆勝ちをねらうならフォックス、シーク、リンク、ピカチュウあたりは入れておきたい。



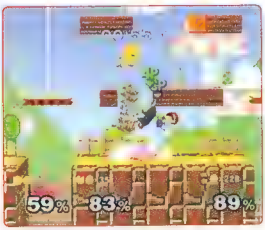
◆マリオ＆ルイージ、リンク＆こどもリンクなど、こだわりを持ったチームも楽しい。

TECH.09 テクニック コイン制大乱闘の戦い方

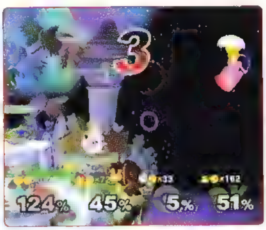
キャラクターがダメージを受けることで出現するコインを集めていき、最終的にコインをいちばん多く所持しているキャラクターが勝つ、というのが、このコイン制大乱闘だ。コインには銅、銀、金の3種類があり、銅がコイン1枚ぶん、銀は5枚ぶん、金が10枚ぶんの価値がある。一撃のダメージが大きな攻撃がヒットしたときほど、価値の高いコインが出現するようになっているのがポイントだ。自分の所持しているコインはいくらダメージを受けても減ることはないが、撃墜されるとその時点の半分になってしまうので注意。

ちなみに、コインは、相手が出したものならすぐに取ることができるが、自分が出したものは、コインが完全に地面につくまでは入手できない。そのため、わざとやくものなどに当たって自分の出したコインを回収しようとしても、効率よく集めるのは難しいぞ。

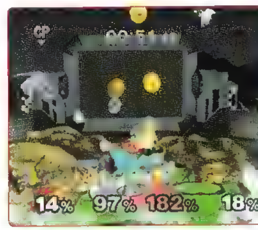
コインをかせぐ基本は、相手にスマッシュ攻撃を当てること。ただし、複数回ヒットするスマッシュ攻撃のなかには銅のコインしか出さないものもあるので、金のコインを出すためにも、一撃の大きなワザを使って攻撃するほうがいいだろう。



⬆一撃のダメージが多い攻撃を当て、出現するコインはすぐに回収すること。



⬆対戦中もこまめにコイン数を確認して、守るか攻めるかを判断しよう。



⬆ポケモンによる攻撃が当たれば、大量にコインを入手することもできるぞ。

TECH.10 テクニック 評価制大乱闘の戦い方

評価制大乱闘とは、決められた行動を起こすことでスペシャルボーナスをゲットしていき、最終的に得たスペシャルボーナスの合計点を競う対戦ゲームのこと。普通にプレイするだけでも何かしらのスペシャルボーナスを得ることはできるが、勝ちをねらうなら、スペシャルボーナスの種類をしっかり知っておきたい。とはいってもその数はとても多いので、ここでは対戦ゲームで得ることのできるスペシャルボーナスのなかから、得やすく、かつ高得点をゲットできるものを紹介していく。

なお、スペシャルボーナスの成立条件については、P400を参照してほしい。

★★★対戦で得やすいスペシャルボーナス★★★

スペシャルボーナス名	得点
歩かない	6500
ミスをしてない	5000
空中攻撃全種類	4000
ボタンを押し続けた	4000
投げ4種をそろえる	3500
スマッシュが多い	3000
1分間ダメージなし	3000
必殺ワザのみ	2200

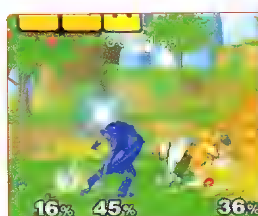
※スペシャルボーナスを得られる条件はP400参照



⬆自分の得たスペシャルボーナスは、結果表示画面で見ることが可能だ。



⬆制限時間を1分にすると、最後まで何もしないキャラクターが意外に強い。



⬆必殺ワザのみ、スマッシュのみなどは、キャラクターによっては十分ねらえる。

TECH.11 対戦テクニック豆知識

対戦で役立つテクニックは、これまでに解説してきたもの以外にも多数存在する。ここでは、ちょっとした対戦テクニックの豆知識を紹介していこう。

●ジャンプ攻撃のスキを小さくする

ほとんどのキャラクターのジャンプ攻撃は、着地した後に多少のスキが生じるが、ある方法を使うと、このスキを小さくすることができる。それは、ジャンプ攻撃を出しつつ着地する直前に、LまたはRボタンを入力するだけ。これで着地後のスキが格段に小さくなるため、ジャンプ攻撃後に反撃を受けづらくなる、というわけだ。上級者を目指すのであれば欠かせないテクニックとなるので、ぜひともきわめておきたい。



◐実際にスキがどの程度小さくなるかを実験。右がキャンセルするリンクだ。



◐左のリンクはまだワザの動作中だが、右のリンクはすでにワザが終了している。

●スーパースコープを利用せよ

スーパースコープは、ためるとすさまじい威力を持つチャージ弾を撃てる。しかし、ためているのが相手にばれるとなかなか当てられないので、ステージ外でルーペ状態になったり、モンスターボールから出てきたポケモンのかげに隠れつつためを行なう、といった工夫が必要だ。また、旧コンゴジャングルのような、床が斜めになっているステージの床部分に向けてチャージ弾を撃つと、弾が跳ね返って斜め上に飛ぶので、これを使って上方にいる相手に奇襲を仕掛けるのも有効となる。

これらの方法を使い、スーパースコープのチャージ弾をうまく当てていきたいところだ。

●ジャストシールドを使え!

相手の攻撃を受けるときに防御をするのは基本だが、ただ防御するのではなく、攻撃を受ける瞬間に防御することで、ジャストシールドが働く。このときは、ふつうに防御したときよりも圧倒的に早く動けるようになるため、その後の展開を有利に運ぶことができるぞ。

●スキの小さいワザで連続ワザをねらおう

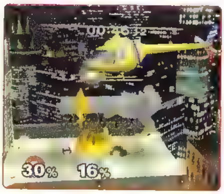
シークの強攻撃横やピカチュウの強攻撃上といった、スキが比較的小さめで相手を浮かせることのできるワザは、それを連発することで、浮いた相手に何度も追撃できる。ダメージが蓄積した相手が高く浮き始めたら、最後をスマッシュ攻撃などに切り替えて、より多くのダメージを与えることも忘れずに。

●ヒットストップずらしを活用せよ

本来なら場外までふっとばされるような攻撃を受けるときでも、その直前にコントロールスティックをふっとばされる方向の反対へと入力しておくと、ふっとぶ距離を多少おさえることができる。ふっとばし能力の低いワザを受けたときにこれを行なうとふっとぶ方向そのものを変えることもできるので、自分がスキの大きなワザを空振りして反撃を受けるのが確定しているような状況では、ふっとばされそうな方向の反対方向へとコントロールスティックを倒しておくクセをつけておこう。

●ボム兵でプレッシャーを与えろ

ボム兵を拾ったら、持ったまま相手へと接近してみよう。すると、相手はボム兵を恐れてガードしたり、ダッシュで逃げようとすることが多いはず。そうなったらしめたもので、あとはボム兵を投げないように必殺ワザのみを使って戦っていけばいい。相手はいつ投げつけられるかわからないボム兵を警戒するようになるため、いくぶん有利に戦いを進められるぞ。なお、ボム兵を持っているときに攻撃を受けると、たまにボム兵が爆発してそのままKO、ということもあるので気をつけよう。



◐ボム兵を持ちながら戦うだけで、相手にとってはプレッシャーとなるだろう。

●漁夫の利で勝つ

4人で対戦しているとき、特に有効となるテクニック。まず、さりげなく戦いの場を離れ、ほかのキャラクターの戦いを見守る。そして、相手にダメージが蓄積してきた頃合いを見計らって、戦いに加わって倒していくのだ。最初からまともに戦うよりは生き残る可能性が高くなるので、いくぶん勝ちやすくなるぞ。ただし、ひとたびこの戦法に気づかれると、逆に集中攻撃の的になることもあるため、このあたりはうまく戦いの場の流れを読んで、その場を離脱するかどうか判断しよう。

知って得する

DATA FILE

データファイル

365-415

アイテム
ITEM

アイテムは対戦の駆け引きを面白くするスパイス的な役割を果たす。アイテムを使って戦いを有利に展開できるように、その効果を理解しておこう。

データの見方

たべもの、回復アイテム

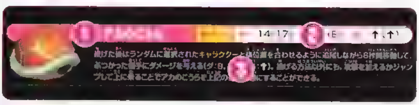


❶アイテム名

❷特技名

そのアイテムを取った場合に、ダメージが回復する量。

投てきアイテム、射撃アイテム



❶アイテム名

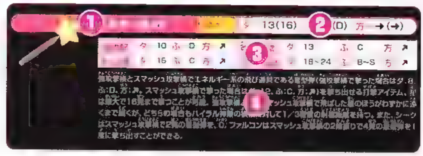
❷投げ威力データ

そのアイテムを投げて敵にぶつけた場合の威力。「ダ、ふ、方」はそれぞれ「ダメージ、ふっとばし能力、方向」を意味し、ダメージは与えるダメージの量を、ふっとばし能力はS～Fの7段階でふっとばしの威力を(Sがもっとも高く、Fがもっとも低い)、方向はアイテムを左側から敵にぶつけた場合のふっとばし方向を表わす。カッコ内にはスマッシュ投げを使用した場合のデータが記載されている。また、各データはマリオでアイテムを投げたときのもので、アイテム投げの能力が低いゼルダ、ガノンドロフ、ピチュー、プリン、Mr.ゲーム&ウォッチはデータよりも若干威力が落ちる。

❸解説

そのアイテムが持っている効果の説明。敵にダメージを与える効果には、カッコ内に「ダメージ、ふっとばし能力、方向」のデータを「ダ、ふ、方」で表記している。

打撃アイテム



❶アイテム名

❷投げ威力データ

そのアイテムを投げて敵にぶつけた場合の威力。データの内容は投てきアイテム、射撃アイテムと同様。

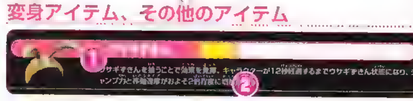
❸打撃力データ

そのアイテムを使用した打撃攻撃の威力。投げ威力データと同じく「ダメージ、ふっとばし能力、方向」のデータを「ダ、ふ、方」で表記している。データの値は打撃攻撃をクリーンヒットさせたときのもので、基本的に使用するキャラクターによって威力が変化することはない。ただし、ミュウツーのダッシュ攻撃、リンクとC.ファルコンのスマッシュ攻撃は攻撃方法が他のキャラクターと大きくちがうため威力が変化する(→P373)。また、ダッシュ攻撃が2段振りになるキャラクターは、データの値が一発ごとの威力になっている。

❹解説

そのアイテムが持っている効果の説明。敵にダメージを与える効果には、カッコ内に「ダメージ、ふっとばし能力、方向」のデータを「ダ、ふ、方」で表記している。

変身アイテム、その他のアイテム



❶アイテム名

❷解説

そのアイテムが持っている効果の説明。攻撃判定を持つ効果には、カッコ内に「ダメージ、ふっとばし能力、方向」のデータを「ダ、ふ、方」で表記している。

たべもの

ダメージ回復の効果を持つアイテム。
拾っただけで効果を発揮する。

アイテム	回復率
アイスクリーム	3%
おにぎり	6%
きのこ	3%
グレープ	4%
ジュース	3%
だんご	3%
ドーナツ	4%
バナナ	5%
みかん	4%
りんご	5%
いちご	3%
オムレツ	7%
牛丼	7%
紅茶	2%
すいか	6%
チーズ	3%
鶏の丸焼き	7%
ハンバーガー	6%
メロン	6%
うな重	9%
カレー	7%
牛乳	5%
ざるそば	5%
すし	8%
チャーハン	7%
パスタ	6%
ピザ	8%
ラーメン	7%

回復アイテム

蓄積したダメージを大幅に回復する。
たべものと同じく拾っただけで効果を発揮する。

アイテム	回復率
マキシムトマト	50%
ハートのうつわ	100%

投てきアイテム

（投げて使用するアイテム。敵にぶつけてダメージを与える以外にも特殊な用途を持つものもある。）



アカのこうら 投げ　ダ…14(17)　ふ…E(E)　方…↑(↑)

投げた後はランダムに選択されたキャラクターと横位置を合わせるように追尾しながら8秒間移動して、ぶつかった相手にダメージを与える(ダ:9、ふ:E、方:↑)。投げる方法以外にも、攻撃を加えるかジャンプして上に乗ることでアカのこうらを上記の追尾状態にすることができる。



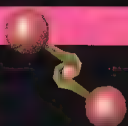
カプセル 投げ　ダ…15(18)　ふ…C(B)　方…↗(↗)

攻撃を加えてダメージを与えるか、カプセルを投げることで破壊してなかに入っているアイテムを取り出す。カプセルの破壊時には1／8の確率で爆発(ダ:22、ふ:A、方:↗)することがある。



くす玉 投げ　ダ…17(19)　ふ…D(D)　方…↗(↗)

多数のたべものか、4個のボム兵、もしくはランダムで選ばれたアイテムが最高で3個入っている大型のアイテムキャリア。攻撃して15以上のダメージを与えるか、投げてキャラクターや地形にぶつけることでくす玉が上昇を開始し、上昇後に割れて中身のアイテムが出てくる。上昇開始時には10%の確率でくす玉が爆発することもある(ダ:22、ふ:A、方:↗)。



グルグル 投げ　ダ…11(13)　ふ…D(D)　方…↗(↗)

投げてからキャラクターや地形などの障害物に当たるか、空中で一定距離を進むとその場に停止。8秒の間、ぶつかってきたキャラクターにダメージを与える(ダ:1、ふ:F、方:→)。スマッシュ投げを使えば通常の投げよりも遠くに設置することが可能。



スクリューアタック 投げ　ダ…20(24)　ふ…－(－)　方…－(－)

持っているだけで、地上からのジャンプと空中ジャンプの1回目がサムスが必殺ワザとして使用するスクリューアタックになる(ダ:1・9ヒット、ふ:E、方:↑)。高いジャンプができるキャラクターのほうが攻撃のヒット数は多い。また、相手に投げてぶつけた場合は、そのキャラクターにダメージを与えたうえで強制的にスクリューアタックを1回だけ出させることができる。



センサー爆弾 投げ　ダ…12(15)　ふ…C(C)　方…↗(↗)

床、壁、天井に投げて設置する爆弾。設置後に1.5秒経過すると、投げられたアイテムなどの動く物が接近するか、近くにキャラクターやアイテムキャリアがあると爆発する(ダ:28、ふ:S、方:↗)。



たまご 投げ　ダ…13(16)　ふ…D(D)　方…↗(↗)

アイテムが1個入っているアイテムキャリア。攻撃を加えてダメージを与えるか、たまごを投げることで破壊してアイテムを取り出す。ポケモンのラッキーが生み出す以外には、ヨースター島、ヨッシーストーリーのステージでのみ出現する。拾うと蓄積ダメージが7%回復するたまごや、投げると必ず爆発する(ダ:35、ふ:A、方:↗)たまごもある。

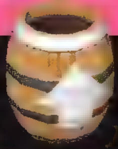
タル



投げ ダ…22(24) ふ…B(B) 方…↗(↗)

最高で3個のアイテムが入っている大型のアイテムキャリア。攻撃してタルに12以上のダメージを与えるか、タルを投げることで破壊してアイテムを取り出す。破壊時には1／8の確率でタルが爆発することもある(ダ:22、ふ:A、方:↗)。ただし、一撃でタルを破壊できない弱い攻撃を加えた場合や、投げたタルが床に浅い角度で落ちた場合には、地形に沿ってタルが転がり出す。この転がっている状態のタルには攻撃判定が発生し(ダ:15、ふ:C、方:↗)、何かにぶつかることで壊れるようになる。

タル大砲



投げ ダ…0(0) ふ…−(−) 方…−(−)

投げると地形に沿って転がり、タル大砲に接触したキャラクターをなかに吸い込む。吸い込まれたキャラクターは操作するプレイヤーが8秒以内に何らかのボタンを押すことで、タル大砲に描かれている矢印方向へきりもみ状態で撃ち出される(ダ:0、ふ:C、方:タル大砲の矢印方向)。ボタン入力がない場合は、吸い込まれてから8秒を過ぎた時点で矢印方向へ自動的に撃ち出される。

どせいさん



投げ ダ…8(11) ふ…E(E) 方…↑(↑)

相手にガードされた場合にシールドを大きく削ることができる投てきアイテム。出現後に2秒経過すると歩き出し、22秒後に消滅する。消滅までの時間はどせいさんに攻撃を加えると減少していく。

箱



投げ ダ…20(22) ふ…B(B) 方…↗(↗)

最高で3個のアイテムが入っている大型のアイテムキャリア。攻撃して15以上のダメージを与えるか、箱を投げることで破壊して、なかに入っているアイテムを取り出す。破壊時には1／8の確率で爆発することもある(ダ:22、ふ:A、方:↗)。

フリーザー



投げ ダ…22(25) ふ…−(−) 方…−(−)

ぶつけたキャラクターを4秒間氷づけにすることができる。氷づけのキャラクターは攻撃を加えてもふっとぶことがない。凍らされた相手はレバガチャで氷づけにされている時間の短縮が可能。

ボム兵



投げ ダ…32(35) ふ…S(S) 方…↗(↗)

投げて障害物やキャラクターにぶつけるか、攻撃を加えることで爆発する(ダ:25、ふ:A、方:↗)。出現後に2秒経過して歩き出すと拾えなくなり、キャラクターに触れるだけで爆発するようになる。また、歩き始めてから8秒経過するとその場に停止して自爆する。この停止時には再び拾えるようになる。

ミドリのこうら



投げ ダ…23(26) ふ…B(B) 方…↗(↗)

投げる、攻撃する、ジャンプして上に乗ることで地形に沿って移動を開始して、ぶつかったキャラクターにダメージを与える。投げで直接相手にぶつけたとき以外は与えるダメージが若干低くなる(ダ:16、ふ:C、方:↗)。また、移動しているミドリのこうらに攻撃を加えるとその場に停止させることができる。

モンスターボール



投げ ダ…13(16) ふ…D(C) 方…↗(↗)

投げてから床に落ちるとモンスターボールのなかからポケモンが1体出現。そのポケモンが持っている固有の特技を使って攻撃を行なってくれる(→P374)。

射撃アイテム

（Aボタンでエネルギー系の飛び道具を撃ち出すアイテム。撃ち出せる弾数には制限がある。）



スーパースコープ　投げ）ダ…12(15)　ふ…D(D)　方…↗(↗)

Aボタンを1回おすごとに3発の速射弾(ダ:1、ふ:F、方:↗)を発射する。射程はハイラル神殿の横幅の1／3程度で、弾は最大で48発まで発射できる。また、Aボタンをおしつづけてから離すことで、威力と射程が変化するチャージ弾(ダ:2~28、ふ:F~S、方:↗。射程は最大で速射弾の2倍まで伸びる)を撃つことも可能。チャージ弾はボタンをおしていた時間に応じて残り弾数が減り、最大で速射弾の16発分を消費する。速射弾とチャージ弾は、地形に浅い角度で当たると跳ね返る特性を持つ。



ファイアフラワー　投げ）ダ…8(10)　ふ…E(E)　方…↗(↗)

Aボタンを1回おすごとに、正面へ放射状に広がる5発の火炎弾(ダ:1、ふ:F、方:↗)を発射する。ボタンを押し続けることで火炎弾の連射が可能。射程は短いが、発射できる弾数はほかの射撃アイテムより多く、120発まで撃つことができる。



レイガン　投げ）ダ…10(13)　ふ…D(C)　方…↗(↗)

Aボタンをおすことでビーム(ダ:4、ふ:E、方:↗)を発射する射撃アイテム。ビームは16発まで撃つことが可能で、ハイラル神殿の横幅と同程度の射程距離を持つ。

打撃アイテム

（アイテムを使った打撃攻撃ができるようになる。投てきアイテムのように投げることも可能。）



スターロッド　投げ）ダ…13(16)　ふ…D(D)　方…→(→)

弱攻撃	ダ…10	ふ…D	方…↗	強攻撃横	ダ…13	ふ…C	方…↗
ダッシュ攻撃	ダ…16	ふ…C	方…↗	スマッシュ攻撃横	ダ…18~24	ふ…B~S	方…↗

強攻撃横とスマッシュ攻撃横でエネルギー系の飛び道具である星型弾(強攻撃横で撃った場合はダ:8、ふ:D、方:↗。スマッシュ攻撃横で撃った場合はダ:12、ふ:C、方:↗)を撃ち出せる打撃アイテム。星は最大で16発まで撃つことが可能。強攻撃横よりもスマッシュ攻撃横で飛ばした星のほうがわずかに遠くまで届くが、どちらの場合もハイラル神殿の横幅に対して1／3程度の射程距離を持つ。また、シークはスマッシュ攻撃横で2発の星型弾を、C.ファルコンはスマッシュ攻撃横の2段振りで4発の星型弾を一度に撃ち出すことができる。



パラソル　投げ）ダ…6(9)　ふ…D(D)　方…↗(↗)

弱攻撃	ダ…6	ふ…D	方…↗	強攻撃横	ダ…13	ふ…C	方…↗
ダッシュ攻撃	ダ…11	ふ…D	方…↗	スマッシュ攻撃横	ダ…18~24	ふ…B~S	方…↗

パラソルを開けば空中でキャラクターの落下速度を遅くすることができる。パラソルは空中でスティックを上下に入力すれば任意に開閉することが可能で、開いたパラソルの傘部分には攻撃判定が発生する(ダ:4、ふ:D、方:↗)。また、パラソルは投げた場合に、飛距離が短く、空中での落下速度が遅い。



はりせん

投げ　ダ…7(10)　ふ…D(C)　方…↑(↑)

弱攻撃	ダ…2	ふ…F	方…↖	強攻撃横	ダ…6	ふ…F	方…↖
ダッシュ攻撃	ダ…8	ふ…F	方…↖	スマッシュ攻撃横	ダ…10～13	ふ…E	方…↖

攻撃の威力は低いが武器の振り回し速度が非常に速い打撃アイテム。攻撃を当てた相手をつねに自分側にふっとばす特性を持つ。また、はりせんによる攻撃は防御された場合に相手のシールドを大きく削ることも特徴のひとつ。



ハンマー

投げ　ダ…－(－)　ふ…－(－)　方…－(－)

弱攻撃	ダ…－	ふ…－	方…－	強攻撃横	ダ…－	ふ…－	方…－
ダッシュ攻撃	ダ…－	ふ…－	方…－	スマッシュ攻撃横	ダ…－	ふ…－	方…－

ほかの打撃アイテムと異なり、拾うだけでキャラクターがハンマー(ダ:22、ふ:C、方:↑)を自動的に8秒間振りつづける状態になる。この間は移動と地上からのジャンプ以外の行動ができなくなるが、ハンマーを振っている状態でダメージを受けた場合に限り、ふっとんだ状態から回復する一瞬だけ通常のアイテムのようにハンマーを捨てるもしくは投げることが可能。また、ハンマーを拾った際に1／8の確率でヘッド部分が取れてしまうことがあり、その場合は振っている柄の部分に攻撃判定は発生しない。取れたヘッド部分は拾って投げることもできる(ダ:32、ふ:S、方:↗)。



ビームソード

投げ　ダ…12(15)　ふ…C(C)　方…↗(↗)

弱攻撃	ダ…7	ふ…D	方…↗	強攻撃横	ダ…11	ふ…C	方…↗
ダッシュ攻撃	ダ…13	ふ…D	方…↗	スマッシュ攻撃横	ダ…15～20	ふ…B～A	方…↗

標準的な性能を持った打撃アイテム。使用するキャラクターにもよるが、ビームソードによる攻撃は基本的に威力の高いものほどリーチが長くなっていく。

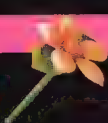


ホームランバット

投げ　ダ…19(22)　ふ…A(A)　方…↗(↗)

弱攻撃	ダ…7	ふ…D	方…↗	強攻撃横	ダ…12	ふ…C	方…↗
ダッシュ攻撃	ダ…16	ふ…C	方…↗	スマッシュ攻撃横	ダ…20	ふ…S	方…↗

攻撃力の高い打撃アイテム。特にスマッシュ攻撃横は段違いのふっとばし能力があるが、ほかの打撃アイテムとちがいためて威力を上昇させることができない。武器の振り回し速度が遅く、リーチの短さが欠点。



リップステッキ

投げ　ダ…10(13)　ふ…D(D)　方…↗(↗)

弱攻撃	ダ…4	ふ…D	方…↗	強攻撃横	ダ…9	ふ…C	方…↗
ダッシュ攻撃	ダ…6	ふ…E	方…↗	スマッシュ攻撃横	ダ…11～15	ふ…B～A	方…↗

強攻撃横とスマッシュ攻撃横でエネルギー系の飛び道具であるしぶき(強攻撃横で撃った場合はダ:12、ふ:E、方:↗。スマッシュ攻撃横で撃った場合はダ:8、ふ:E、方:↗)を撃ち出せる。しぶきは最大で12発まで撃てるが、射程は非常に短い。リップスティックによる打撃やしぶきは、攻撃した敵に継続してダメージを与える花咲き状態を発生させる。花咲き状態の継続時間は強い攻撃を当てるほど長く、花咲き状態の相手にさらに攻撃を当てることで時間が延長される。また花咲き状態の相手はレバガチャで効果時間を短縮可能。また、シークはスマッシュ攻撃横で2発のしぶきを、C.ファルコンはスマッシュ攻撃横の2段振りで4発のしぶきを一度に撃ち出すことができる。

変身アイテム

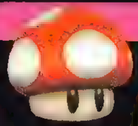
キャラクターに特殊な状態を発生させるアイテム。効果は時間の経過で切れてしまう。

ウサギずきん



ウサギずきんを拾うことで効果を発揮。キャラクターが12秒経過するまでウサギずきん状態になり、ジャンプ力と移動速度がおよそ2倍程度に増加する。

スーパーキノコ



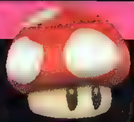
スーパーキノコに触れただけで効果を発揮。キャラクターが8秒経過するまで巨大になり、各ワザのダメージとふっとばし能力が25%ほど上昇する。また、巨大状態には攻撃を受けた場合にふっとぶ速度が遅くなる効果も持っている。

スパイクローク



スパイクロークを拾うことで効果を発揮。キャラクターが10秒の間透明状態になり、位置の特定が困難になる。攻撃を受けると通常の状態と同じようにふっとばされるが、ダメージは蓄積することがない。

毒キノコ



毒キノコに触れただけで効果を発揮して、キャラクターが8秒秒経過するまで小さくなり、各ワザのダメージとふっとばし能力が15%ほど低下する。また、縮小状態には敵の攻撃を受けた場合にふっとぶ速度が速くなる効果も持っている。

緑ブロック



緑ブロックを拾うか、飛び道具以外の攻撃を加えることで効果を発揮する。キャラクターが12秒経過するまでメタル状態になり、攻撃を受けた場合のふっとぶ速度が60%ほど遅くなる。

その他のアイテム

どの分類にも属さないアイテム。アイテム関連のスペシャルボーナスをねらうために区別しておこう。

コイン



対戦でコイン制のルールを選択した場合に、勝敗の判定に使用される。ダメージを受けたキャラクターやアイテムキャリアから出現して、キャラクターがコインに触れるだけで拾うことができる。金、銀、銅の3種類のコインがあり、拾得することでそれぞれ10枚、5枚、1枚のコインが手に入る。

スーパースター



スーパースターに触れるだけで効果を発揮して、10秒の間キャラクターが無敵状態になる。無敵状態のキャラクターは攻撃を受けてもふっとばされることはなく、ダメージも蓄積しない。

ワープスター



ワープスターを拾うだけで効果を発揮する。キャラクターが急上昇した後にガード不能の急降下攻撃を行なう(ダ:22、ふ:S、方:↗)。急降下攻撃の着地点は、キャラクターが上昇を開始した後にスティックを左右に倒した角度で横位置を微調整することが可能。

打撃アイテムの攻撃方法

打撃アイテムの使い方にはキャラクターによって微妙な違いがある。攻撃方法や威力のちがいを知っておこう。

ダッシュ攻撃

たいていのキャラクターのダッシュ攻撃は攻撃判定が1回発生する1段振りだが、ピーチとゼルダ、そしてはりせんの使用時に限りドンキーコングが攻撃判定の2回発生する2段振りに、ミュウツーが多段ヒット攻撃の回転振りになる。

2段振りは1発ごとの威力が打撃アイテムのデータで紹介した1段振りの威力と同じになっている。ミュウツーの回転振りは1発ごとのダメージが低く、威力は右表のようになっている。ただし、攻撃した相手の体格や体重により、ダメージ量やヒット数が変化するため与えるダメージは不安定になりがちだ。

★★★ミュウツーのダッシュ攻撃威力★★★

使用アイテム	ダメージ	ふ	方
スターロッド	18・20ヒット	A	↗
パラソル	15・17ヒット	A	↗
はりせん	6・7ヒット	A	↖
ビームソード	18・20ヒット	A	↗
ホームランバット	9・17ヒット	A	↗
リップステッキ	18・20ヒット	A	↗

※項目の「ダ、ふ、方」は、それぞれ「ダメージ、ふっとばし能力、方向」を表わす。データの表記とその意味は打撃アイテムの表記方法に準じている。

スマッシュ攻撃

C.ファルコンの場合

データページで紹介している打撃アイテムのスマッシュ攻撃の威力は、武器による攻撃判定が1回だけ発生するキャラクターのもの。C.ファルコンとシークは武器の振り回し方のちがいから、攻撃の威力が大きくちがっている。C.ファルコンはホームランバットのダメージが変わる（ダ：30、ふ：E、方：6）こと以外は、通常のスマッシュ攻撃の性能は、ほかのキャラクターと変わりはない。ただし、はじき入力後にAボタンをおしつづけることでスマッシュ攻撃を2段振りにすると、攻撃力が右表上のように変化してしまう。特にスターロッドとリップステッキに攻撃判定が発生しないことを覚えておこう。シークは、通常のはじき入力だけでスマッシュ攻撃が2段振りとなることが特徴。ためて威力を上げることも可能で、攻撃力は右表下のようになっている。スターロッドのスマッシュ攻撃が1段目の振り回しに攻撃判定がないことに注意しておくこと。

★★★C.ファルコン★★★

使用アイテム	ダメージ	ふ	方
スターロッド	－	－	－
パラソル	6+10	B	↑
はりせん	4+1	E	↑
ビームソード	5+9	B～S	↑
ホームランバット	8+14	C	↑
リップステッキ	－	－	－

★★★シーク★★★

使用アイテム	ダメージ	ふ	方
スターロッド	18～24	B～S	↑
パラソル	6～8+10～13	C～B	↑
はりせん	4～5+2	E	↑
ビームソード	5～6+10～13	C	↑
ホームランバット	8+14	A	↑
リップステッキ	4～5+11～15	B～A	↑

※項目の「ダ、ふ、方」は、それぞれ「ダメージ、ふっとばし能力、方向」を表わす。データの表記とその意味は打撃アイテムの表記方法に準じている。

ポケモン

POCKET MONSTER

自分がモンスターボールから出したポケモンは敵にだけヒットする特技攻撃を行なう。ポケモンを出現させせるだけで敵への大きなけん制になる。

データの見方



❶ポケモン名

❷特技名
ポケモンの使用する特技の名称。

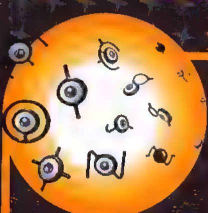
❸ダメージ
特技が敵に与えるダメージの数を表す。コンボ攻撃は「合計ダメージ・ヒット数」、コンボにはならないが連続でヒットする可能性がある攻撃は「一発のダメージ・nヒット」という形で表記している。

❹ふっとばし能力
特技のふっとばし能力をA～Fの6段階で表記。Aがもっともふっとばし能力が高く、Fがもっとも低い。

❺方向
ポケモンの攻撃を受けた敵のふっとび方向。画面に向かって左側からポケモンが敵に特技を当てた場合のふっとばし方向を記載している。

❻解説
ポケモンが使用する特技の説明。攻撃に関する説明には、カッコ内に「ダメージ、ふっとばし能力、方向」のデータを「ダ、ふ、方」で記載している。

アンノーン



特技名	とっしん
ダメージ	5
ふっとばし能力	E
方向	↑

1匹のアンノーンがモンスターボールから出現してゆっくりと飛び去ったのち、多数の仲間と共にステージ外のランダムな位置からステージ中央へとっしんを行なう。巻き込まれてもそれほど大きなダメージを受けるわけではないが、とっしんは5秒間つづくため行動範囲が制限されてしまう。防御重視でとっしんが終わるのを待とう。



⊖出現直後に飛び去るアンノーンの攻撃力は18。とっしんよりも威力が高い。

エンテイ



特技名	ほのおのうず
ダメージ	72・72ヒット
ふっとばし能力	F
方向	↑

特技のほのおのうずで体から火柱を生みだし敵を攻撃するポケモン。炎に触れてしまうと上方向にふっとばされて、火柱の頂点で位置を固められてしまい、エンテイが消えるまでの約10秒間、ダメージを受けつづけることになる。縦方向に高く伸びる火柱はジャンプで逃げようとするのは危険。必ずダッシュで横方向へ逃げること。



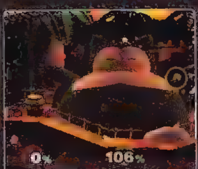
⊖ほのおのうずに巻き込まれると、ほかのプレイヤーから追撃される危険もある。

カビゴン



特技名	のしかかり
ダメージ	20
ふっとばし能力	A
方向	↗

のしかかりはカビゴンが真上へ急上昇してステージ外へ消え、巨大化した状態で落下してくる特技。軽いキャラクターならダメージがあまり蓄積していなくてもKOするほどのふっとばし能力がある。大きめに逃げて確実にカビゴンを避ける必要はあるが、落下軌道へおし込もうとしてくる敵へ反撃の手もゆるめないようにしよう。



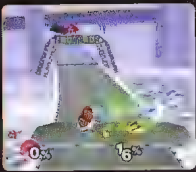
◐自分が戦っている真下や真上で出現した場合には、すぐに逃げること。

カメックス



特技名	ハイドロポンプ
ダメージ	8×nヒット
ふっとばし能力	D
方向	→

ハイドロポンプは背中のロケット砲から14発のジェット水流を水平に連射する飛び道具。ハイラル神殿ステージの横幅と同程度の長い射程を持っている。ステージ端でジェット水流を受けると、そのままおし出されてミスする可能性があり非常に危険だ。ジャンプや地形を利用してカメックスと高さをずらし、ジェット水流の軌道から逃げること。



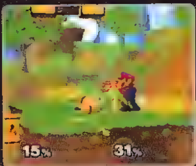
◐カメックスの体自体にも攻撃判定があるので注意(ダ:14、ふ:E、方:↗)。

キレイハナ



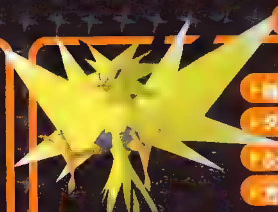
特技名	あまいかおり
ダメージ	—
ふっとばし能力	—
方向	—

周囲に紫色の煙をまき散らし、煙に触れた敵を約2秒間眠らせるポケモン。煙の届く範囲は狭いが、15秒間経過してキレイハナが消えるまで近寄らないほうがいい。煙に触れても空中にいる相手には効果を発揮しないため、キレイハナを出した相手が煙を盾に油断しているようなら、低空ジャンプを利用した一撃離脱で攻撃するのもいい。



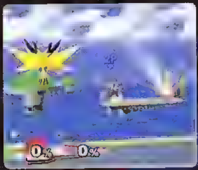
◐眠らされると非常に危険。敵から一方的に攻撃されて大ダメージを受けてしまう。

サンダー



特技名	でんきショック
ダメージ	3×27ヒット
ふっとばし能力	F
方向	↑

サンダーを中心とした円形の広範囲に、空中で電撃を2秒間放つ電気ショックが特技。この電撃を受けてしまうと、ふっとばし能力の低さと攻撃間隔の短さから位置が固定されてしまい、大ダメージをもらうことになる。攻撃能力が非常に高いポケモンなので、サンダーが出現するのを見たら敵にかまわず遠くへ逃げるように心がけよう。



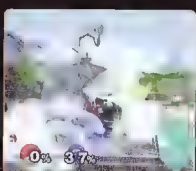
◐空中にいるため足場が移動するステージではすぐに消え去ってしまう。

スイクン



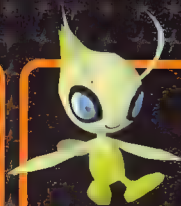
特技名	ふぶき
ダメージ	1×nヒット
ふっとばし能力	F
方向	↖

スイクンの周囲にふぶきを発生させて相手を攻撃する。攻撃範囲は横に広く、相手をスイクンがいるほうへ巻き込むようにふっとばす。攻撃一発ごとのダメージは小さいものの、ふぶきを受けると凍らされてしまうため、動けずに空中で敵から追撃を受ける可能性が高い。スイクンが出現したらふぶきが発動する前に安全な場所へ逃げてしまったほうが無難だ。



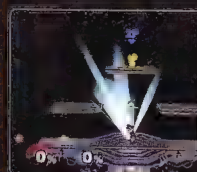
⊖ふぶきが来る前にすばやく逃げること。凍らされると敵から手痛い追撃を受ける。

セレビィ



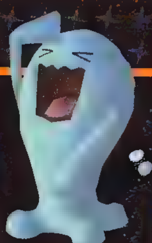
特技名	そらをとぶ
ダメージ	–
ふっとばし能力	–
方向	–

すべての隠し要素(→P412)を出し、なおかつミュウを出現させた後に、1／251の確立でモンスターボールから現われるめったに見られないポケモン。特技のそらをとぶには攻撃判定や特殊な効果がなく、戦いの最中には援護効果を期待できない。ただし、セレビィを初めて出現させるとお知らせに記録が残る。モンスターボールを投げまくって一度は出現させておこう。



⊖セレビィが出現するようになる条件を満たしても、その確率は非常に低い。

ソーナンス



特技名	カウンター
ダメージ	本文参照
ふっとばし能力	E
方向	↖

ソーナンス自身が攻撃を受けると、左右に振られた体に攻撃判定が発生する。一発のダメージは受けた攻撃の強さによって変わり、最大で10ダメージまで増加する。ほかのポケモンの特技とちがって、この攻撃は出現後から10秒経過してソーナンスが消えるまで敵みかた関係なくヒットする。相手が出した場合でも条件は全員いっしょだ。



⊖相手を巻き込むようにふっとばすため、2~3ヒットのコンボになることが多い。

チコリータ



特技名	はっぱカッター
ダメージ	4×nヒット
ふっとばし能力	F
方向	→

12発の弾を水平に連射する飛び道具系のはっぱカッターが特技。ハイラル神殿ステージの端から端まで届くほど射程が長い。飛び道具から受けるダメージ量より、はっぱカッターで思うように動けなくなったスキに敵キャラクターから追撃を受けることが恐い。チコリータと縦位置をずらすか、地形の陰に隠れるなどして対処しよう。



⊖はっぱカッターは、箱、タル、キャラクターを貫通する。隠れるなら必ず地形の後ろへ。

トゲピー



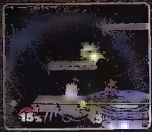
[illegible]	ゆびをふる
ダメージ	本文参照
[illegible]	本文参照
[illegible]	本文参照

ゆびをふるは5種類のなかからランダムに選ばれた効果が発生する。効果1～4まではトゲピーを中心とする円内が攻撃範囲となるので、近づかなければ被害を受けることはない。効果5の暗闇にするは画面が真っ暗になり何も見えなくなるプレイヤー全員が困るワザ。カンを頼りに敵を攻撃してもいいが、やみくもに動き回ると自滅する危険もある。条件は相手も同じなので、シールドを張っておとなしくしているのが無難だ。



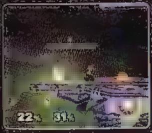
効果 1 花を咲かせる

◆周囲にいる敵を花咲き状態にして、継続ダメージを与える攻撃。



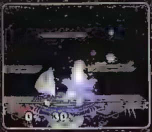
効果 2 地面に埋める

◆周囲の敵を地面に埋める攻撃(ダ:5×nヒット、ふ:F、方:－)。



効果 3 眠らせる

◆周囲にいる敵キャラクターを3秒のあいだ眠らせてしまう攻撃。



効果 4 凍らせる

◆周囲の敵を凍らせる攻撃(ダ:10、ふ:F、方:→)。



効果 5 暗闇にする

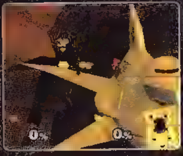
◆ステージ全体をおよそ8秒のあいだ暗闇に変えてしまう攻撃。

トサキント



[illegible]	はねる
[illegible]	－
[illegible]	－
[illegible]	－

モンスターボールから出現すると、「トサキ～ント、トサキ～ント」と自分の名前を叫びながら楽しげに跳ね回るポケモン。トサキントの体や周囲に攻撃判定が発生することはなく、近くで戦っても特に危険はない。敵にモンスターボールを拾われるとなかのポケモンのことが気になって逃げ腰になりがちだが、トサキントが出てきた場合はすぐさま逆襲に転じよう。



◆トサキントのはねるは攻撃判定を持っていない特技。色っぽい声が敵をまどわすか?

ハッサム



[illegible]	メタルクロー
[illegible]	22
[illegible]	A
[illegible]	↑

メタルクローはランダムに選ばれた敵に向かって突進しつつ、腕のハサミを使って相手を切り裂く攻撃。突進中もハッサムの体に攻撃判定があるため、とおり道にいるとダメージを受けてしまう。軽いキャラクターはダメージ0%からKOされてしまうこともあり非常に危険だ。動き自体はそれほど速いわけではないので、落ち着いて緊急回避やシールドで対処しよう。



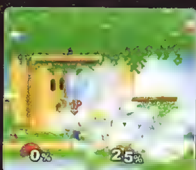
◆メタルクローを避けても油断は禁物。山なりのジャンプで再び突進することがある。

ピッピ



特技名	ゆびをふる
ダメージ	本文参照
ふっとばし能力	本文参照
方向	本文参照

ゆびをふるは4種類の攻撃のなかからランダムに選ばれたひとつが発動する変わった特技。いずれもピッピを中心とした範囲に攻撃判定が発生するものばかりなので、近づかないことが共通した対処法となる。ピッピに密着していると大ダメージを受けてしまう地面を熱するやふぶきをよぶに巻き込まれないようにさっさと逃げてしまおう。

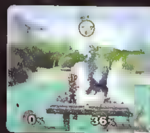


◎効果はランダムで何が出るか分からない。とにかく近寄らないようにすること。



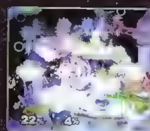
効果 1 爆発する

◎ピッピが爆発して周囲の敵を攻撃する(ダ:21、ふ:B、方:↗)。



効果 2 蒸気をふきあげる

◎周囲に蒸気を発生させる攻撃(ダ18×nヒット、ふ:C、方:↑)。



効果 3 ふぶきをよぶ

◎周囲に吹雪を起こす攻撃(ダ:32・32ヒット、ふ:F、方:↖)。



効果 4 地面を熱する

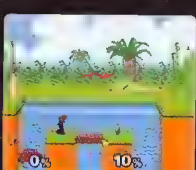
◎周囲の床を熱して攻撃(ダ:52・26ヒット、ふ:F、方:→)。

ヒトデマン



特技名	スピードスター
ダメージ	1×nヒット
ふっとばし能力	E
方向	9

スピードスターは攻撃目標とするキャラクターと同じ高さを保つように4秒間追尾した後に空中で停止し、その場所からエネルギー系の飛び道具を27発連射してくる特技。連射が速いため攻撃を受けるとコンボとなり、ほかの相手に追撃のチャンスを与えてしまう。空中停止寸前にジャンプや急降下で縦方向に大きく移動して攻撃軸から逃げよう。



◎スピードスターの飛び道具は地形を貫通するので障害物の後ろに隠れても意味がない。

ヒノアラシ



特技名	かえんほうしゃ
ダメージ	1×nヒット
ふっとばし能力	E
方向	↗

出現後に空中へ飛び上がり、斜め下方向に向かってエネルギー系の飛び道具である火炎弾を6秒間放射する。一発あたりのダメージが小さく射程も短いので警戒するような攻撃ではないが、ヒノアラシの出現場所付近が相手に有利なのは間違いない。いったん火炎弾の届かない離れた場所へ逃げて敵が追ってくるのを待ち、仕切り直すといい。



◎ヒノアラシには攻撃がヒットする。ダメージを与えればふっとばすことが可能。

ファイヤー



[illegible]	そらをとぶ
ダメージ	40
ふっとばし能力	A
方向	↑

空中で羽ばたいたのちに、真上へと飛び去っていくそらをとぶが特技。ファイヤーの全身に攻撃判定があり、触れると大きくふっとばされるので回避に専念したほうがいい。出現位置と自分の位置が重なっていた場合は運が悪かったとあきらめるしかないが、飛び去っていく途中のファイヤーに接触してしまうのはマズい。よく見て確実に回避すること。



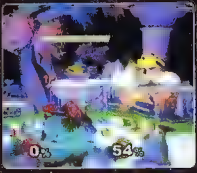
⊂ふっとばし能力が高く、ダメージがあまりたまっていなくてもKOされる危険がある。

フシギバナ



[illegible]	じしん
ダメージ	18
ふっとばし能力	B
方向	↑

じしんはフシギバナを出現させたプレイヤーの敵に対してダメージを与える特技。フシギバナが消えるまで、じしんの効果は7秒間つづき、フシギバナの体長の3倍を直径とする円内の地上が攻撃範囲となる。攻撃範囲内でも空中にいるキャラクターには効果がないので、ジャンプを使ってできるだけ大きめに逃げるのがベストだ。



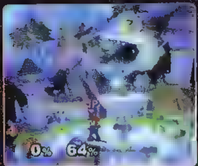
⊂狭いステージでは特にやっかい。フシギバナが出現したら逃げに専念しよう。

フリーザー



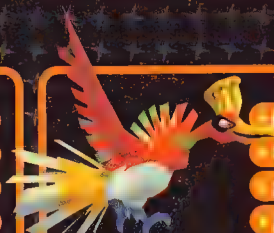
[illegible]	こごえるかぜ
ダメージ	25
ふっとばし能力	F
方向	↑

フリーザーを中心とした一定の範囲に冷気を発生させるこごえるかぜで敵を攻撃する。特技自体のふっとばし能力は小さいのだが、攻撃に付加したキャラクターを凍らせる効果で大きく真上にふっとばされるためそのままKOされることも少なくない。フリーザーが出現してからこごえるかぜが発動するまでの2秒間にできるだけ遠くに離れよう。



⊂KOされずに済んでも、凍ってしばらく動けなくなり、相手に追撃され放題となる。

ホウオウ



[illegible]	せいなるほのお
ダメージ	91・91ヒット
ふっとばし能力	F
方向	↑

出現後にステージ奥へ飛び去り、特技のせいなるほのおで出現地点へ巨大な火柱を発生させる。火柱1回のダメージは1しかないが、ヒットしたキャラクターを巻き込むようにふっとばすためトータルで受けるダメージ量はかなりのものになる。また、ステージ奥へ飛び去るホウオウの体にも攻撃判定（ダ：13、ふ：D、方：↑）が発生するので気を付けること。



⊂火柱は縦方向に長く伸びる。逃げるときは必ず横方向へ移動しよう。

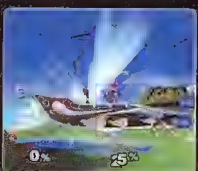
DATA FILE ★★★ POCKET MONSTER

ポリゴン2



技名	たいあたり
ダメージ	25
ふっとばし能力	C
方向	←

出現位置から水平にすばやく移動するたいあたりが特技。ポリゴン2の体全体が攻撃判定になっている。移動距離は短いものの出現直後の一瞬でたいあたりを終えるため、姿を見てから反応して逃げることはほぼ不可能。目の前でモンスターボールが割れたら、毎回その瞬間に緊急回避やガードを行なうくらいしかポリゴン2が出現した場合の対応手段はない。



●ふっとぶ方向はたいあたりの移動と逆方向。ステージ端を背にして出せば一発逆転だ。

マタドガス



技名	スモッグ
ダメージ	3×nヒット
ふっとばし能力	E
方向	本文参照

特技のスモッグは周囲に4秒間毒ガスをばらまく攻撃。一撃ごとの威力は低く、攻撃範囲も広くはないがマタドガスへ引きつけられるようにふっとぶため、放っておくと蓄積するダメージは無視できない量となる。スモッグに巻き込まれた場合は、ヒットストップずらしを活用してダメージを最小限に止める努力をしよう。



●ヒットストップずらしを使わないと、200%以上のダメージが蓄積することもある。

マリル



技名	たいあたり
ダメージ	1×nヒット
ふっとばし能力	E
方向	↗

たいあたりはマリルが出現場所から地形に沿って歩き、移動中にぶつかった敵へダメージを与える特技。ふっとばし能力の低さからたいあたりは数回ヒットするため、ステージ端近くでマリルに巻き込まれると、そのままおし出されることになりかねない。移動するマリルに動きをよく見て、必ずジャンプや緊急回避で避けるようにすること。



●マリルは攻撃がヒットするポケモン。攻撃を加えてふっとばすこともできる。

マルマイン



技名	だいばくはつ
ダメージ	30
ふっとばし能力	A
方向	↗

出現後5秒経過すると自爆して、敵みかた関係なく周囲にいるキャラクターにダメージを与えるだいばくはつが特技。出現地点から動くことはないので、自爆直前にほかのキャラクターの攻撃でマルマインの近くにふっとばされないように、できるだけ遠くに離れておくといい。また、爆発する直前にはAボタンでアイテムのように拾って投げることもできる。



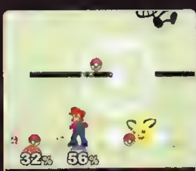
●拾えるようになる時間はごくわずか。すぐに投げないと持ったまま爆発してしまう。

ミュウ



特技	そらをとぶ
ダメージ	–
ふっとばし能力	–
方向	–

初めて出現させるとお知らせに記録が残る貴重なポケモン。隠しも含めたすべてのプレイヤーキャラクターが揃うと、モンスターボールから1／251の確率で出現するようになる。特技のそらをとぶには攻撃判定がなく、トサキントやセレビィと同じく対戦時に出現しても恐れる必要は何もない。自分のペースをくずさずに敵との戦闘に集中しよう。



⊙ミュウを出現させることはセレビィの出現条件のひとつ。一度は遭遇しておきたい。

ライコウ



特技	スパーク
ダメージ	20
ふっとばし能力	D
方向	↗

スパークはライコウを中心として周囲に8秒間雷を放つ。体長の5倍程度の長さを直径に持つ円内の地上にいる、ライコウを出現させたキャラクターの敵が攻撃対象となる。攻撃範囲が広く、狭いステージでは逃げ場がなくなることもあり得るが、あきらめずに空中ジャンプや上方向へ移動する必殺ワザで滞空時間を稼ぎ、ダメージを減らす努力をしよう。



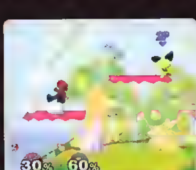
⊙スパークは範囲内の地上にいる敵にのみヒットする。逃げるときはジャンプを使おう。

ラッキー



特技	タマゴうみ
ダメージ	–
ふっとばし能力	–
方向	–

アイテムのたまごを周囲にばらまくタマゴうみが特技。生み出されたたまごはランダムでアイテムがなかに入ったキャリアー、拾うことでダメージを7%回復する回復アイテム、投げると爆発する(ダ：35、ふ：A、方：↗)たまごばくだんのどれかになる。また、ラッキーには攻撃がヒットするので、ダメージを与えてふっとばすことも可能だ。



⊙見た目は変わらないが、投げると必ず爆発するたまごばくだんが混じっていることも。

リザードン



特技	かえんほうしゃ
ダメージ	2×nヒット
ふっとばし能力	E
方向	↗

首を振って左右にエネルギー系の飛び道具である火炎をまき散らす。まともに火炎を浴びたとしても連続ヒットするのは3～4発が限度で大ダメージを受けることはないが、リザードンの体にある攻撃判定(ダ：20、ふ：B、方：↑)がやっかい。乱戦でふっとばされてリザードンに接触しないように、周囲で戦うのは避けて離れた安全な場所で仕切直すのがいい。



⊙リザードンの出現時間はおよそ7秒。その間に5回ずつ左右に火炎を吐き出す。



ルギア

[illegible]	エアロブラスト
ダメージ	20×nヒット
[illegible]	B
[illegible]	↖

出現後に真上へ飛び上がり、ステージ奥へと移動。そこから出現地点へ向けてエアロブラストで攻撃してくる。攻撃判定はエアロブラストだけではなく、真上へと飛び上がるルギアの体にも発生する(ダ:40、ふ:A、方:↑)。どちらの攻撃も一撃でKOされるほど強力なものなので、ルギアの動きをよく見て必ず逃げること。



➡エアロブラストはステージ奥からうねるように飛んでくる。大きく逃げておこう。

ポケモンの出現確率

全29体のポケモンはモンスターボールから同じ確率で出現するわけではない。出やすいポケモン、出にくいポケモンの差があり、出現しやすさは下表のようになっている。表のデータはミュウとセレビィの出現条件を満たした状態で大乱闘を行ない、モンスターボールを2000回割った結果で順位を決定している。



➡出現しやすいポケモンが活躍できる場所にボールを投げよう。

★★★ポケモンの出現確率 実践データ★★★

順位	ポケモン	確率	順位	ポケモン	確率	順位	ポケモン	確率
1	ヒトデマン	5.87%	11	ポリゴン2	4.72%	21	ライコウ	1.06%
2	トサキント	5.66%	12	ハッサム	4.71%	22	エンテイ	0.98%
3	カビゴン	5.57%	13	アンノーン	4.68%	23	フリーザー	0.72%
4	チコリータ	5.45%	14	ソーナンス	4.60%	24	スイクン	0.64%
5	ラッキー	5.40%	15	フシギバナ	4.55%	25	サンダー	0.51%
6	トゲピー	5.32%	16	ヒノアラシ	4.51%	26	ホウオウ	0.43%
7	マリル	5.28%	17	カメックス	4.43%	27	ルギア	0.30%
8	マルマイン	5.06%	18	リザードン	4.30%	28	ミュウ	0.09%
9	ピッピ	5.02%	19	マタドガス	4.17%	29	セレビィ	0.04%
10	キレイハナ	4.77%	20	ファイヤー	1.15%			

フィギュア

FIGURE

フィギュアはひとりゲームの最中やフィギュアポンで入手することができる。ゲーム中に登場する291種類のフィギュアをすべて集めてみよう。

データの見方



❶フィギュア名
❷入手タイプ：フィギュアの入手方法による分類。A～F、X、Yの8種類あり、同タイプのフィギュアは同じ入手方法で獲得することができる(→P398)
❸解説：そのフィギュアに関する説明
❹SMASH：フィギュア名鑑でキャラクターの必殺ワザが解説されているスマッシュフィギュアのマーク。赤がスマッシュ1、青がスマッシュ2のフィギュアを意味する。
❺出演タイトル：フィギュアになっているキャラクターが出演している代表的なゲームタイトル

Dr.スチュワート　タイプF



抜群のテクニックを持つF-ZEROドライバー。愛機"ゴールデンフォックス"を操る。

F−ZERO(SFC)

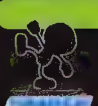
Mr.ゲーム&ウォッチ　タイプX



20年前に大ヒットした液晶携帯ゲームのキャラクター。スマブラDXで突如復活。

ファイア(GW)

Mr.ゲーム&ウォッチ　タイプX



Mr.ゲーム&ウォッチのスマッシュ2フィギュア。スマッシュ攻撃上をためている最中？

ファイア(GW)

アーウィン　タイプD



惑星コーネリアと惑星ベノムに出現する戦闘機。スマブラDXではレーザーでプレイヤーを攻撃。

スターフォックス(SFC)

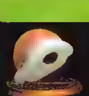
アイスクライマー　タイプX



アイスクライマーのスマッシュ1フィギュア。青い服がポポで、赤い服がナナ。

アイスクライマー(FC)

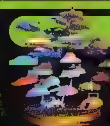
アカのこうら　タイプE



マリオカートシリーズでおなじみの攻撃アイテム。床をすべるように敵を追尾する。

マリオカート64(N64)

F−ZEROマシン　タイプX



西暦2560年代に誕生した超高速レース"F-ZERO"に使用されるレースマシン。

F−ZERO(SFC)

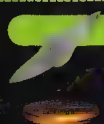
Mr.ゲーム&ウォッチ　タイプX



Mr.ゲーム&ウォッチのスマッシュ1フィギュア。さりげないポーズで決めている。

ファイア(GW)

UFO　タイプX



フォー・サイドに出現する未確認飛行物体。ツルツルすべる特殊な金属で作られている。

マザー2(SFC)

アイスクライマー　タイプX



氷山を登り続けるゲーム"アイスクライマー"の主人公ポポとナナのフィギュア。

アイスクライマー(FC)

アイスクライマー　タイプX



アイスクライマーのスマッシュ2フィギュア。モチーフは必殺ワザのゴムジャンプ。

アイスクライマー(FC)

アニー　タイプC



コマンダー養成施設の女幹部"ナナセ"が使用するセクシースタンナー型のロボット。

カスタムロボV2(N64)



アンドルフ　タイプF

惑星外に追放された天才科学者の成れの果て。自分を追放したライラット系に復讐を誓う。

スターフォックス64（N64）



アンドルフ（旧）　タイプC

スーパーファミコン版のアンドルフ。くっきりした目鼻立ちは64版よりハンサム!?

スターフォックス（SFC）



アンノーン　タイプX

太古の石版に記された文字に姿が似ているシンボルポケモン。アルフの遺跡に出現する。

ポケットモンスター金銀（GB）



イーブイ　タイプE

シャワーズ、サンダース、ブースター、エーフィ、ブラッキーへ進化するしんかポケモン。

ポケットモンスター赤緑（GB）



ウィスピーウッズ　タイプD

星のカービィシリーズのボスキャラクター。本作ではステージのギミックとして登場する。

星のカービィ（GB）



ウィルス　タイプY

3種類の病原体。ビンの中でドクターマリオのカプセルにより退治される運命を待つ。

ドクターマリオ（FC）



ウサギずきん　タイプX

キャラクターの運動能力を高めるかぶり物。ウサギのみみがとってもキュート。

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



ウソッキー　タイプX

いつも木のふりをしているまねポケモン。ポケモン亜空間の足場として出現する。

ポケットモンスター金銀（GB）



ウルフェン　タイプX

やとわれ遊撃隊"スターウルフ"が使用する戦闘機。性能はアーウィンと互角。

スターフォックス64（N64）



エンテイ　タイプX

マグマよりも熱い炎を吹き出しながら大地を駆けめぐるかざんポケモン。

ポケットモンスター金銀（GB）



オーキド博士　タイプE

ポケモン研究の第一人者。ポケモン図鑑の発明など、独自の研究スタイルが高評価される。

ポケットモンスター赤緑（GB）



オクタロック　タイプY

ゼルダの伝説シリーズに登場するザコ敵。コイツにやられるとちょっぴり恥ずかしい。

ゼルダの伝説（FCD）



カート　タイプF

ドライバーの特徴で性能が変わってくるマリオカートシリーズのレーシングカート。

スーパーマリオカート（SFC）



カービィ　タイプX

敵の能力をコピーして自分のものにする特技を持つ。とにかく丸くてかわいいことが売り。

星のカービィ（GB）



カービィ　タイプX

カービィのスマッシュ1フィギュア。丸い体のおかげで逆立ちポーズもラクラク。

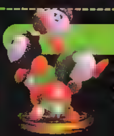
星のカービィ（GB）



カービィ　タイプX

カービィのスマッシュ2フィギュア。顔色が悪いのはすいこんだ物がのどにつまったせい？

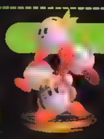
星のカービィ（GB）



カービィコピーセット1　タイプF

プレイヤーキャラクターをコピーしたカービィ。ドンキーコングのコピーは楽にしか……。

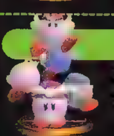
大乱闘スマッシュブラザーズDX（GC）



カービィコピーセット2　タイプF

プレイヤーキャラクターをコピーしたカービィ。ピカチュウの帽子を欲しがる人多数。

大乱闘スマッシュブラザーズDX（GC）



カービィコピーセット3　タイプF

プレイヤーキャラクターをコピーしたカービィ。クッパのコピーのまゆ毛がりりしい。

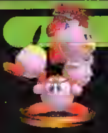
大乱闘スマッシュブラザーズDX（GC）



カービィコピーセット4　タイプX

プレイヤーキャラクターをコピーしたカービィ。Mr.ゲーム＆ウォッチのコピーって……。

大乱闘スマッシュブラザーズDX（GC）

カービィコピーセット5

タイプ X

プレイヤーキャラクターをコピーしたカービィ。ロイのコピーはカツラではない。

大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)

カスミ

タイプ E

ハナダシティのジムリーダー。ヒトデマンやスターミーなど、みずタイプのポケモンを好む。

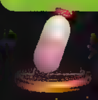
ポケットモンスター赤緑(GB)

カビゴン

タイプ F

大食らいのいねむりポケモン。体重を活かしたのしかかり攻撃を得意とする。

ポケットモンスター赤緑(GB)

カプセル

タイプ F

アイテムが入っている小型のキャリア。中身を取り出すときに爆発する可能性がある。

大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

カプセル(ドクターマリオ)

タイプ C

ドクターマリオが飛び道具として投げるカプセル。薬物だけに取り扱いには十分に注意したい。

ドクターマリオ(FC)

カメジマ

タイプ D

こうらが小島のようになった巨大なカメ。グレートベイステージの足場として登場する。

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)

カメックス

タイプ F

背中にロケット砲を装備したこうらポケモン。ピンチになるとこうらに隠れてしまう。

ポケットモンスター赤緑(GB)

カモ

タイプ F

ファミコンの光線銃シリーズ"ダックハント"のターゲット。まさに逃げ回るだけのカモ。

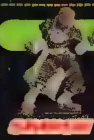
ダックハント(FC)

ガノンドロフ

タイプ X

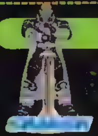
ハイラルをねらう魔盗賊。スマブラDXではC.ファルコンと似たようなワザを使いこなす。

ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)

ガノンドロフ

タイプ X

ガノンドロフのスマッシュ1フィギュア。構える姿には余裕の笑みが浮かんでいる。

ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)

ガノンドロフ

タイプ X

ガノンドロフのスマッシュ2フィギュア。剣を地面に突き立てた勝利ポーズで決めている。

ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)

キノピオ

タイプ F

ピーチ城の衛兵。ちょっぴり頼りなさげなところが、逆に人気だったりもする。

スーパーマリオUSA(FC)

木町 剣介

タイプ C

スノーボードチーム"ヴァーティカルエアーズ"に所属する。やたらとクールな19歳。

テンエイティスノーボーディング(N64)

キャサリン

タイプ F

口からタマゴを吐き出すモンスター。自分のことを女の子だと思いこんでいる。

スーパーマリオUSA(FC)

キャプテン・オリマー

タイプ X

ピクミンの主人公。宇宙旅行中に遭難したが、謎の原住生物"ピクミン"に助けられた。

ピクミン(GC)

キャプテン・ファルコン

タイプ X

愛機"ブルーファルコン"を操るF-ZEROの名パイロット。本業はバウンティ・ハンター。

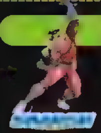
F-ZERO(SFC)

キャプテン・ファルコン

タイプ X

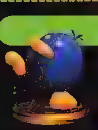
C.ファルコンのスマッシュ1フィギュア。マッチョな体は服の上からも分かるほど。

F-ZERO(SFC)

キャプテン・ファルコン

タイプ X

C.ファルコンのスマッシュ2フィギュア。アッパーを空振りボディがガラ空きです。

F-ZERO(SFC)

キューちゃん

タイプ F

ヨッシーアイランドに登場。大きさによりひなキューやビッグキューちゃんと呼び名が変わる。

ヨッシーアイランド(SFC)

巨人のドシン(ヘイト)

タイプ B

南海の孤島バルドに現れる太陽の化身。機嫌が悪いと全身が真赤なヘイトとなる。

巨人のドシン1(64DD)

巨人のドシン(ラブ) タイプY

巨人のドシンのもうひとつの姿。全身が黄色いのは機嫌の良さをあらわしたラブ状態。
巨人のドシン1(64DD)

キングクルール タイプB

ドンキーコングシリーズに登場するボスキャラクター。左目が充血しすぎてます。
スーパードンキーコング(SFC)

くす玉 タイプF

アイテムが中に入っている大型のキャリア。たべもの目当てにみんなが群がってくる。
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)

クッパ タイプX

クッパのスマッシュ1フィギュア。攻撃力は高いが動きが遅く、扱いが意外に難しい。
スーパーマリオブラザーズ(FC)

クッパクラウン タイプA

ピエロの顔をしたひとり乗りの小型飛行船。バランスが悪そうだが性能はかなりのもの。
スーパーマリオワールド(SFC)

クリボー タイプX

キノコ王国から寝返ったクッパの手下。典型的なザコ敵で、踏むだけで倒せるほど弱い。
スーパーマリオブラザーズ(FC)

クレイド タイプX

ブリンスタの深部に潜むメトロイドのボスキャラクター。腹にトゲ状の生物を飼っている。
メトロイド(FCD)

グーイ タイプD

舌で敵を捕らえて能力をコピーする。星のカービィ3ではカービィのパートナーに大抜擢された。
星のカービィ2(GB)

グルッピー タイプE

クルクルランドに登場する主人公。まっすぐ進むことしかできないという謎の生命体。
クルクルランド(FC)

ゲーム&ウォッチ タイプX

任天堂が1980年代に発売した元祖携帯液晶ゲーム機。ゲームボーイの大先輩といえる。
ゲーム&ウォッチ(GW)

キレイハナ タイプF

出現時のハナハナーのかけ声がかわいいフラワーポケモン。進化前の話はタブーらしい。
ポケットモンスター金銀(GB)

ギガクッパ タイプX

クッパのフィギュアが姿を変えた、巨大で凶暴なボスキャラクター。本作で初登場となる。
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)

クッパ タイプX

クッパ一族のボスでピーチ姫をさらうことが生き甲斐らしい。マリオとは宿命のライバル。
スーパーマリオブラザーズ(FC)

クッパ タイプX

クッパのスマッシュ2フィギュア。こうらに頭を引っ込めつつにらんでいる目が恐い。
スーパーマリオブラザーズ(FC)

クラップトラップ タイプF

ドンキーコングシリーズに登場するワニ。本作ではDKアイランドのやくものとして出現。
スーパードンキーコング(SFC)

クレイジーハンド タイプX

マスターハンドと対となる左手。シンプルの最終戦で条件を満たしていると出現。
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)

クロバット タイプF

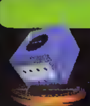
ゴルバットが進化したこうもりポケモン。ハネに発達した足を使って高速飛行ができる。
ポケットモンスター金銀(GB)

グルグル タイプF

バルーンファイトの障害物。スマブラDXでは接触したキャラをはじきまくるアイテム。
バルーンファイト(FC)

グレートフォックス タイプD

スターフォックスの母艦。本作では惑星コーネリアとベノムのステージで足場として使用される。
スターフォックス64(N64)

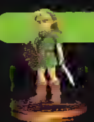
ゲームキューブ タイプA

2001年9月14日に発売された任天堂の新型ゲーム機。コンパクトな箱形がキュート。
ゲームキューブ(GC)



コイン　タイプ X

コインバトルの順位決定に使用されるコイン。コイン集めのために戦いはラフになりがち。

大乱闘スマッシュブラザーズDX（GC）



こどもリンク　タイプ X

こどもの時のリンク。マスターソードの所持者になるべく時の神殿の力で7年の時を越える。

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



こどもリンク　タイプ X

こどもリンクのスマッシュ2フィギュア。ロンロン牛乳を飲み干して、満足げな表情。

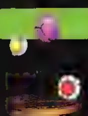
ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



サムス　タイプ X

メトロイドシリーズの主人公。パワードスーツを身にまとい、惑星ゼーベスを単身で攻略。

メトロイド（FCD）



サムス　タイプ X

サムスのスマッシュ2フィギュア。ボムを撃って体が球状に小さくなったワンシーン。

メトロイド（FCD）



サンダー　タイプ B

かみなりなどの電気ワザが特徴のでんげきポケモン。伝説のポケモンと呼ばれている。

ポケットモンスター赤緑（GB）



シーク　タイプ X

ゼルダの伝説 時のオカリナで登場。ゼルダが変身した姿だが絶滅したシーカー族を名乗る。

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



シーク　タイプ X

シークのスマッシュ2フィギュア。独特なしゃがみポーズはシーカー族の特徴!?

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



しっぽマリオ　タイプ A

たぬきのようなしっぽと耳が付いたマリオ。空を飛べるようになるパワーアップの1種。

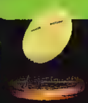
スーパーマリオブラザーズ3（FC）



ジェフ　タイプ E

マザー2の登場キャラクター。ペンシルロケットなど英国スパイ風の道具で戦うネスの仲間。

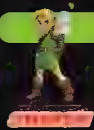
マザー2（SFC）



コイン（マリオ）　タイプ F

マリオシリーズではおなじみのコイン。100枚集めるとマリオが1UPした。

スーパーマリオ64（N64）



こどもリンク　タイプ X

こどもリンクのスマッシュ1フィギュア。ロンロン牛乳を片手に決めポーズ。

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



ゴロン族　タイプ Y

ゼルダの伝説シリーズに登場。優しそうな表情の通りに穏やかな気質の種族。

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



サムス　タイプ X

サムスのスマッシュ1フィギュア。右手のランチャーから得意の飛び道具を発射する。

メトロイド（FCD）



サムライ・ゴロー　タイプ C

"ファイアスティングレー"を操るF-ZEROのパイロット。C.ファルコンのライバル。

F-ZERO（SFC）



サンドバッグくん　タイプ X

ホームランコンテストでふっとばされるためだけに登場。もっと遠くへ飛んで下さい。

大乱闘スマッシュブラザーズDX（GC）



シーク　タイプ X

シークのスマッシュ1フィギュア。忍者のようなアクションがかっこいい。

ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



シェリフ　タイプ X

任天堂のアーケードゲーム"シェリフ"の主人公。銃でならず者からテリトリーを守る。

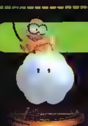
シェリフ（AC）



終点　タイプ X

シンプルとアドベンチャーの最終ステージ。足場が1つしかないため実力が問われる。

大乱闘スマッシュブラザーズDX（GC）



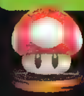
ジュゲム　タイプ F

クッパ配下の飛行部隊に所属するが、時にはマリオを助けることも。根はいいヤツかも。

スーパーマリオブラザーズ（FC）



ジョディ・サマー　タイプ F
操縦テクニックを高く評価されてF-ZEROに出場した。"ホワイトキャット"に搭乗。
F-ZERO X(N64)



スーパーキノコ　タイプ F
マリオシリーズの定番アイテム。本作ではこのキノコを食べるとキャラクターが巨大化する。
スーパーマリオブラザーズ(FC)



スーパースコープ　タイプ F
スーパーファミコン用の周辺機器。スマブラDXには射撃アイテムとして登場する。
スーパースコープ(SFC)



スーパースター　タイプ F
マリオシリーズに欠かせない無敵化アイテム。取ると敵が逃げ出すようになる。
スーパーマリオワールド(SFC)



スイクン　タイプ D
にごった水も一瞬で清める力を持つオーロラポケモン。伝説のポケモンの1匹でもある。
ポケットモンスター金銀(GB)



スクリューアタック　タイプ Y
持っているだけでジャンプがスクリューアタックになる。メトロイドシリーズのアイテム。
メトロイド(FCD)



スターシップ　タイプ X
サムスが使用するコンパクトな宇宙船。エネルギーチャージやミサイルの補給が可能。
メトロイドII(GB)



スターマン　タイプ F
マザーシリーズに登場する敵宇宙人。レベルによって見た目と名前が異なる。
マザー(FC)



スターロッド　タイプ F
星のカービィに登場したプププランドの秘宝。本作では星型弾を発射する打撃アイテム。
星のカービィ夢の泉の物語(FC)



スタンリー　タイプ C
ドンキーコング3の主人公。栽培園を荒らすドンキーコングに殺虫剤で対抗する。
ドンキーコング3(FC)



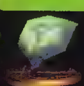
スパイクローク　タイプ C
自分の姿を背後の風景に同化させる光学迷彩。敵だけでなく自分が困ったりもする。
パーフェクトダーク(N64)



スリッピー　タイプ F
スターフォックスのムードメーカー。メカニックの天才で、新兵器の開発はお手のもの。
スターフォックス(SFC)



セレビィ　タイプ X
時間を超えてさまようときわたりポケモン。その存在も含めた多くが謎につつまれている。
ポケットモンスター金銀(GB)



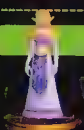
センサー爆弾　タイプ X
近づくキャラクターに反応して爆発する爆弾。たべものにまぎれこませて設置しておくのが吉。
パーフェクトダーク(N64)



戦場　タイプ X
スマブラDXのオリジナルステージ。単純な構造だけにプレイヤーの能力が勝敗を決する。
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)



ゼニガメ　タイプ F
初代のポケットモンスターでオーキド博士からもらえるかめのこポケモン。
ポケットモンスター赤緑(GB)



ゼルダ　タイプ X
ハイラル国の王女。お告げに従いリンクにハイラルの未来を託す。シークは彼女の仮の姿。
ゼルダの伝説(FCD)



ゼルダ　タイプ X
ゼルダのスマッシュ1フィギュア。女性らしいしとやかなポーズはさすがに王女さま。
ゼルダの伝説(FCD)



ゼルダ　タイプ X
ゼルダのスマッシュ2フィギュア。魔法力を足先に集中した稲妻キックを繰り出している。
ゼルダの伝説(FCD)



ゼロワン号　タイプ F
移動する地形を選ばない万能タイプの乗り物。ポケモンアイランドでトオルが使用する。
ポケモンスナップ(N64)

ソーナンス　タイプ F

暗闇でひっそり生きているがまんポケモン。反撃ねらいのカウンター攻撃を得意とする。
ポケットモンスター金銀(GB)

橘 あゆみ　タイプ Y

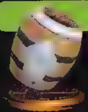
ファミコン探偵倶楽部のヒロイン。うしろに立たれてみたい女性ナンバー1。
FC探偵倶楽部うしろに立つ少女(FCD)

たべもの　タイプ X

くす玉から大量に出現するダメージ回復アイテム。モーレツな勢いで食べてしまいがち。
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)

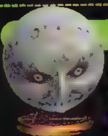
タマゴン　タイプ C

デビルワールドの主人公。目玉の姿をした敵を吐きだした炎で目玉焼きにして食べる。
デビルワールド(FC)

タル大砲　タイプ F

なかに入ったキャラクターを撃ち出すタル。スマブラではアイテムややくものとして登場。
スーパードンキーコング(SFC)

鳥人族の像　タイプ D

銀河に一大文明を築いていた鳥人族の像。サムスにパワーアップアイテムを授けてくれる。
メトロイド(FCD)

月　タイプ D

クロックタウンの上空から徐々に落下してくる月。ムジュラの仮面と共に崩壊した。
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)

ディクシーコング　タイプ E

ディディーコングのガールフレンド。チャームポイントのポニーテールを使った滑空が得意。
スーパードンキーコング2(SFC)

デイジー　タイプ F

サラサ・ランドのお姫さま。最近ではルイージとの仲がウワサになっている!?
スーパーマリオランド(GB)

とおさんぞう　タイプ D

ヨッシーをとおせんぼすることに命をかける象。揺れには弱く、すぐに倒れてしまう。
ヨッシーストーリー(N64)

ターゲット　タイプ X

ターゲットをこわせ!に使用される標的。壊すとガキンと心地よい音がする。
大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

たぬきち　タイプ X

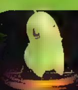
どうぶつの森に登場するお店の店主。とぼけた表情とは裏腹にとても商売がうまい。
どうぶつの森(N64)

たまご　タイプ F

アイテムが入っている小型のキャリア。ラッキーの生むたまごには食べられるものもある。
大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

タル　タイプ F

アイテムが最高で3個入っている大型のキャリア。転がせば攻撃にも使える。
大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

チコリータ　タイプ F

頭に葉っぱを生やしたはっぱポケモン。性格はおとなしく、日光浴をするのが大好き。
ポケットモンスター金銀(GB)

チンクル　タイプ D

自分を妖精の生まれ変わりだといい張る謎の男性。35歳だがおかしな挙動を繰り返す。
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)

テレサ　タイプ B

マリオシリーズに登場するお化け。基本的に集団行動を好むが、実は恥ずかしがり屋さん。
スーパーマリオワールド(SFC)

ディスくん　タイプ X

ファミコン用の画期的な周辺機器だったディスクシステムのイメージマスコット。
ディスクシステム(FC)

デデデ大王　タイプ D

自称プププランドの王さまだが、悪さばかりする困ったヤツ。カービィにこらしめられた。
星のカービィ(GB)

時のオカリナ　タイプ B

ゼルダがリンクに託したハイラル王家の秘宝。奏でるメロディで色々な効果を発揮する。
ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)



トゲピー　タイプC
ウツギ博士の助手にもらったタマゴから生まれるはりたまポケモン。特技はゆびをふる。
ポケットモンスター金銀(GB)



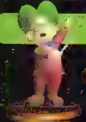
とたけけ　タイプC
土曜日の夜に駅前でライブを開くストリートミュージシャン。村人にかなりの人気がある。
どうぶつの森(N64)



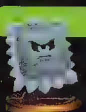
毒キノコ　タイプC
体がちぢんでしまうパワーダウンアイテム。赤色の濃さでスーパーキノコと区別しよう。
スーパーマリオブラザーズ2(FCD)



ドクターマリオ　タイプX
ドクターマリオのスマッシュ1フィギュア。カプセルを片手に医者になりきってます。
ドクターマリオ(FC)



ドクターライト　タイプF
シムシティーに登場する市長の助役。豊富な知識と経験から都市づくりの助言をする。
シムシティー64(64DD)



ドッスン　タイプF
普段は空中に停止しているが、下をくぐろうとすると猛烈な速度で落下してくる障害物。
スーパーマリオブラザーズ3(FC)



ドンキーコング　タイプX
ネクタイでおしゃれに気を使うジャングルの紳士。パワーとスピードを兼ね備える。
スーパードンキーコング(SFC)



ドンキーコング　タイプX
ドンキーコングのスマッシュ2フィギュア。地面に頭から激突寸前!?
スーパードンキーコング(SFC)



どんべ&ひかり　タイプF
昔ばなしを題材にした新・鬼ケ島の主人公たち。犬、猿、キジをお供に鬼退治へ向かう。
新・鬼ケ島(前編)(FCD)



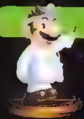
謎のザコ敵軍団♂　タイプX
百人組み手などに出現する男性型のザコ敵。ワイヤーフレームの体と簡素な中身で構成される。
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)



トサキント　タイプF
水の踊り子と呼ばれるきんぎょポケモン。スマブラDXでは跳ね回ることしかできない。
ポケットモンスター赤緑(GB)



トッピー　タイプF
アイスクライマーに登場するザコキャラクター。壊れた足場を氷で補修する。
アイスクライマー(FC)



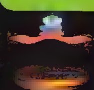
ドクターマリオ　タイプX
ドクターのコスプレをしたマリオ。落ちものパズルゲーム"ドクターマリオ"に登場する。
ドクターマリオ(FC)



ドクターマリオ　タイプX
ドクターマリオのスマッシュ2フィギュア。カプセルをもてあそび余裕の表情。
ドクターマリオ(FC)



どせいさん　タイプF
素性は一切不明の謎の生物。どせいさん語をしゃべり、どせいさんの村に生息している。
マザー2(SFC)



ドドリゲス　タイプD
悪夢をまねくカラス。本作でも空飛ぶじゅうたんに乗って、いにしえの王国Ⅱに登場。
スーパーマリオUSA(FC)



ドンキーコング　タイプX
ドンキーコングのスマッシュ1フィギュア。アヒル口でオチャメなポーズ。
スーパードンキーコング(SFC)



ドンキーコングJr.　タイプX
旧作ドンキーコングの息子。マリオに捕らえられたパパドンキーを救うべく奮闘する。
ドンキーコングJr.(AC)



ナスビ仮面　タイプE
レッキングクルーのザコ敵。行動は単純だが、反撃手段の少ないマリオには強敵だった。
レッキングクルー(FC)



謎のザコ敵軍団♀　タイプX
ワイヤーフレームの体を持つザコ敵の女性型。強さは男性型とそれほど変わらない。
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)



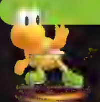
謎のザコ敵軍団♂♀ タイプ X
ザコ敵軍団の男性型と女性型がセットになったフィギュア。ふたりで組めばこわいもの無し？
大乱闘スマッシュブラザーズDX(GC)



ニョロゾ タイプ F
陸でも水中でも暮らすことができるおたまポケモン。お腹のうずまきが眠気を誘う。
ポケットモンスター赤緑(GB)



ネス タイプ X
ネスのスマッシュ1フィギュア。バットで上空を指し、予告ホームランのポーズ。
マザー2(SFC)



ノコノコ タイプ F
マリオシリーズでおなじみのクッパ軍団の一般兵。踏むとこうらに手足を引っ込めて身を守る。
スーパーマリオブラザーズ(FC)



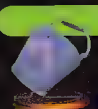
ハガネール タイプ F
イワークから進化するてつへびポケモン。地面の下で圧縮された体はダイヤモンドよりも硬い。
ポケットモンスター金銀(GB)



ハッサム タイプ F
両腕のハサミがトレードマークのはさみポケモン。特技のメタルクローの威力も申し分無し。
ポケットモンスター金銀(GB)



はりせん タイプ F
その軽さからすばやく振ることができる打撃アイテム。一撃のダメージはそれほど大きくない。
大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)



バケツ タイプ F
マリオとワリオに登場する目隠しアイテム。マリオが頭からかぶせられていた。
マウス専用マリオとワリオ(SFC)



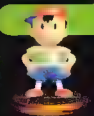
パタパタ タイプ Y
ハネが生えて空を飛べるようになったノコノコ。踏むとハネを失いノコノコになる。
スーパーマリオブラザーズ(FC)



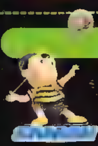
パンダジンバ タイプ B
動物番長に登場するパンダの顔をしたドーブツ。家族にだけやさしく、ほかのドーブツには凶暴。
動物番長(GC)



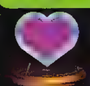
ニャース タイプ X
額の小判がトレードマークのねこポケモン。人気者のピカチュウにライバル心を燃やす。
ポケットモンスター赤緑(GB)



ネス タイプ X
マザー2の主人公。オネットの郊外に住む普通の少年だが、ある事件を発端に冒険へと旅立つ。
マザー2(SFC)



ネス タイプ X
ネスのスマッシュ2フィギュア。スマッシュ攻撃に使用するヨーヨーで妙技を見せている。
マザー2(SFC)



ハートのうつわ タイプ X
ゼルダの伝説で体力の上限を増やすアイテム。スマブラではダメージを100%分回復する。
ゼルダの伝説(FCD)



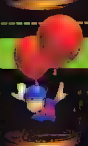
箱 タイプ F
アイテムがなかに入っている大型のキャリア。壊すとたまに爆発するので注意が必要。
大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)



速水 涼太 タイプ F
日本からウェーブレースに参戦している18歳。能力的にバランスの整ったレーサー。
ウェーブレース64(N64)



ハンマー タイプ D
キャラクターが自動的にハンマーを振り続ける打撃アイテム。抜群の破壊力を誇る。
ドンキーコング(AC)



バルーンファイトの主人公 タイプ F
バルーンファイトの名も無き主人公。背中につけた2つの風船で、空中に浮かびながら戦う。
バルーンファイト(FC)



パラソル タイプ Y
空中での落下速度を遅くできる効果も持つ打撃アイテム。打撃攻撃の威力は標準的。
星のカービィ夢の泉の物語(FC)



ヒトデマン タイプ Y
体の末端がちぎれても再生する能力を持っているほしがたポケモン。スターミーに進化する。
ポケットモンスター赤緑(GB)

DATA FILE ★★★ FIGURE

ヒノアラシ
タイプ F



優しげな目をしたひねずみポケモン。外敵におそわれると背中の炎を燃やして身を守る。

ポケットモンスター金銀(GB)

ビームソード
タイプ Y



光の刀身を持つ打撃アイテム。使用者の闘志に反応して刀身の長さが変化する。

大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

ピーチ
タイプ X



キノコ王国のお姫さま。ゴルフやテニスだけでなく、大乱闘もお上手なご様子です。

スーパーマリオブラザーズ(FC)

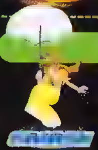
ピーチ
タイプ X



ピーチのスマッシュ1フィギュア。お上品にアピールポーズで決めておられます。

スーパーマリオブラザーズ(FC)

ピーチ
タイプ X



ピーチのスマッシュ2フィギュア。マイパラソルで空中遊泳を楽しんでおられます。

スーパーマリオブラザーズ(FC)

ピーチ城
タイプ D



キノコ王国に築かれたピーチ姫の居城。衛兵として数十人のキノピオが警備にあたる。

スーパーマリオ64(N64)

ピィ
タイプ Y



お星さまのようなシルエットが特徴のほしがたポケモン。ピッピへ進化することが可能。

ポケットモンスター金銀(GB)

ピカチュウ
タイプ X



絶大な人気を誇るねずみポケモン。ほっぺたの電気袋から電撃を放電する。

ポケットモンスター赤緑(GB)

ピカチュウ
タイプ X



ピカチュウのスマッシュ1フィギュア。しっぽを立てて全力で疾走中。

ポケットモンスター赤緑(GB)

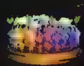
ピカチュウ
タイプ X



ピカチュウのスマッシュ2フィギュア。トレーナー帽子をかぶってかわいくポーズ。

ポケットモンスター赤緑(GB)

ピクミン
タイプ D



動物と植物の特性をあわせ持つ不思議な生き物。キャプテン・オリマーの手助けをする。

ピクミン(GC)

ピチュー
タイプ X



ピカチュウに進化する前のこねずみポケモン。自分の出した電撃で驚くか弱さが人気。

ポケットモンスター金銀(GB)

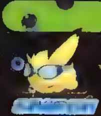
ピチュー
タイプ X



ピチューのスマッシュ1フィギュア。あいきょうたっぷりにお座りポーズ。

ポケットモンスター金銀(GB)

ピチュー
タイプ X



ピチューのスマッシュ2フィギュア。ポーズはしゃがんで居眠りを始めたところ。

ポケットモンスター金銀(GB)

ピット
タイプ Y



光の女神を救うべく立ち上がったパルテナ軍親衛隊の隊長。光神話パルテナの鏡に登場。

光神話パルテナの鏡(FCD)

ピッピ
タイプ F



かわいらしい姿からペットとして人気が高いようせいポケモン。生息地域が非常に狭い。

ポケットモンスター赤緑(GB)

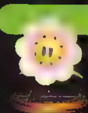
ファイアカービィ
タイプ Y



星のカービィで炎を使う敵の能力をコピーしたカービィ。本作ではバーニングが使用可能。

星のカービィ夢の泉の物語(FC)

ファイアフラワー
タイプ F



火炎弾をばらまく射撃アイテム。元々はマリオシリーズに登場する変身アイテムだった。

スーパーマリオブラザーズ(FC)

ファイターカービィ
タイプ E



星のカービィスーパーデラックスで肉弾戦を得意とする敵の能力をコピーしたカービィ。

星のカービィスーパーデラックス(SFC)

ファイヤー
タイプ B



全身がオレンジ色の燃える炎でつつまれたかえんポケモン。伝説のポケモンとも呼ばれる。

ポケットモンスター赤緑(GB)



ファルコ
タイプ X

スターフォックスに所属するパイロット。少しひねくれたところはあるが腕前は超一流。

スターフォックス(SFC)



ファルコ
タイプ X

ファルコのスマッシュ2フィギュア。獲物をにらみつけるような鋭い眼光が魅力的。

スターフォックス(SFC)



フォックス
タイプ X

チームメイトと共に、父の仇アンドルフに立ち向かうスターフォックスのリーダー。

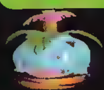
スターフォックス(SFC)



フォックス
タイプ X

フォックスのスマッシュ2フィギュア。身体能力を活かしたサマーソルトキックを披露。

スターフォックス(SFC)



フシギバナ
タイプ D

フシギダネから2段階進化したたねポケモン。太陽の光をエネルギーに変換できる。

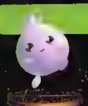
ポケットモンスター赤緑(GB)



フリーザー(ポケモン)
タイプ B

伝説のポケモンと呼ばれるれいとうポケモン。こおりタイプの特技を得意とする。

ポケットモンスター赤緑(GB)



ププリン
タイプ F

やわらかい体を使って飛び跳ねながら動き回るふうせんポケモン。進化するとプリンになる。

ポケットモンスター金銀(GB)



プリン
タイプ X

歌うことが大好きなふうせんポケモン。大きなまん丸の瞳がトレーナーに大人気。

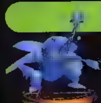
ポケットモンスター赤緑(GB)



プリン
タイプ X

プリンのスマッシュ2フィギュア。弾力性のある体は、つぶれてもすぐ元に戻る。

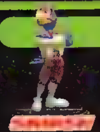
ポケットモンスター赤緑(GB)



ヘラクロス
タイプ F

力自慢の1ぽんツノポケモン。むしタイプ最強のワザといわれるメガホーンの使い手。

ポケットモンスター金銀(GB)



ファルコ
タイプ X

ファルコのスマッシュ1フィギュア。無口な彼らしく腕を組んでクールに決めている。

スターフォックス(SFC)



ファルコン・フライヤー
タイプ X

電子頭脳により制御される速度重視の中型宇宙船。C.ファルコンの所有物。

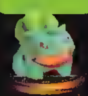
F–ZERO(SFC)



フォックス
タイプ X

フォックスのスマッシュ1フィギュア。無反動兵器ブラスターをビシッと構えている。

スターフォックス(SFC)



フシギダネ
タイプ F

タネを背負って生まれてくるたねポケモン。体が育つにしたがい、タネが大きくなる。

ポケットモンスター赤緑(GB)



フリーザー(マリオ)
タイプ Y

ぶつけた相手を凍らせる投てきアイテム。すべって移動するため地面に止まることがない。

マリオブラザーズ(FC)



プー
タイプ C

チョンモ国のランマ宮殿に住む変身能力を持った王子。ネスと共に冒険へと旅立つ。

マザー2(SFC)



プラム
タイプ Y

マリオゴルフ64に登場するゴルファー。パワーはないが、ボールコントロールが得意。

マリオゴルフ64(N64)



プリン
タイプ X

プリンのスマッシュ1フィギュア。必殺ワザのねむるでぐっすりと睡眠中。

ポケットモンスター赤緑(GB)



ヘイホー
タイプ D

お面をかぶった奇妙なキャラクター。本作ではヨッシーストーリーでたべものを運ぶ。

スーパーマリオUSA(FC)



ヘリリン
タイプ F

くるくるくるりんのひとり用特殊ヘリコプター。本体そのものがプロペラになっている。

くるくるくるりん(GBA)



ベイオネット タイプ D

双子の兄弟であるツルギとヤイバが、愛機スピアとランスを合体させた違法型ロボット。

カスタムロボV2(N64)



ベビーマリオ タイプ D

ヨッシーアイランドに登場する赤ちゃんマリオ。ヨッシーたちにより両親のところへ届けられた。

ヨッシーアイランド(SFC)



ホームランバット タイプ F

スマッシュ攻撃でカキーンと快音を響かせる打撃アイテム。すさまじいふっとばし能力を持つ。

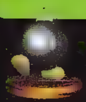
大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)



ホワイトベア タイプ C

アイスクライマーに登場する白クマ。足踏みで地震を起こし、画面をスクロールさせた。

アイスクライマー(FC)



ボム兵 タイプ F

自分の意志で歩き回るやっかいな爆弾。歩き出したら近寄らないようにするのが無難。

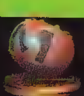
スーパーマリオワールド(SFC)



ポケモンスタジアム タイプ D

ポケモンマスターを目指すトレーナーたちの聖地。本作でもステージとして登場する。

ポケモンスタジアム(N64)



マキシムトマト タイプ X

蓄積ダメージを50%分回復するアイテム。カービィの好物だが誰が食べても効果は同じ。

星のカービィ(GB)



マスターソード タイプ Y

ゼルダの伝説シリーズに登場する最強の剣。真の勇者だけが台座から引き抜くことができる。

ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)



マタドガス タイプ F

体中の突起から毒ガスを噴出するどくガスポケモン。ドガースの進化した姿。

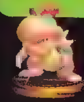
ポケットモンスター赤緑(GB)



マリオ タイプ X

任天堂を代表する超有名キャラクター。年齢は26歳前後だがダンディなヒゲがよく似合う。

スーパーマリオブラザーズ(FC)



ベビークッパ タイプ F

幼少の頃のクッパ。わがままできかんぼうだった彼は、そのまま育ってああなりました。

ヨッシーアイランド(SFC)



ペッピー タイプ C

旧スターフォックスチームのメンバー。ピグマの裏切り事件で、唯一の生還者となった。

スターフォックス(SFC)



ホウオウ タイプ B

七色の美しい翼を持つにじいろポケモン。心正しきトレーナーの前にしか姿を現わさない。

ポケットモンスター金銀(GB)



ボールカービィ タイプ F

星のカービィシリーズでボール型の敵をコピーしたカービィ。いつにも増してまん丸のお姿。

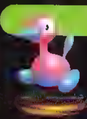
星のカービィ夢の泉の物語(FC)



ポーラ タイプ Y

マザー2に登場するネスの仲間。ネスのPKサンダーやPKファイヤーは彼女の持ちワザ。

マザー2(SFC)



ポリゴン2 タイプ F

人工的に創り出されたバーチャルポケモン。ポリゴンの能力を高めたバージョンアップ版。

ポケットモンスター金銀(GB)



マグナムキラー タイプ Y

弾丸の姿をした大型の敵キャラクター。スマブラDXではピーチ城にやくものとして登場。

スーパーマリオワールド(SFC)



マスターハンド タイプ X

巨大な右手のボスキャラクター。シンプルの終点ステージでプレイヤーの前に立ちふさがる。

大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)



マッハライダー タイプ X

戦闘バイクにまたがるマッハライダーの主人公。暴徒たちを撃退しながらひたすら走る。

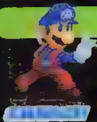
マッハライダー(FC)



マリオ タイプ X

マリオのスマッシュ1フィギュア。全身を大きくねじってスーパーマントを振ったポーズ。

スーパーマリオブラザーズ(FC)

マリオ　タイプX


マリオのスマッシュ2フィギュア。左足を大きく前に踏み込み、ファイアボールを放つ。

スーパーマリオブラザーズ(FC)

マリル　タイプY


スリバチやまに生息するレアなみずねずみポケモン。尻尾の先が浮き袋になっている。

ポケットモンスター金銀(GB)

マルス　タイプX


アリティア王国の王子。神剣ファルシオンを携え、仲間と共に幾多の危機を乗り越えてきた。

ファイアーエムブレム紋章の謎(SFC)

マルス　タイプX


マルスのスマッシュ2フィギュア。激しい戦いで乱れた髪を気にしているのか!?

ファイアーエムブレム紋章の謎(SFC)

マルマイン　タイプY


ビリリダマが進化したボールポケモン。ダイバクハツで自爆してプレイヤーを巻き込む。

ポケットモンスター赤緑(GB)

緑ブロック　タイプX


スマブラでは変身アイテムとして登場。キャラクターをメタル状態にする効果を持つ。

スーパーマリオ64(N64)

ミュウ　タイプX


幻とまでいわれる貴重なしんしゅポケモン。遺伝子にはすべてのポケモンの情報がある。

ポケットモンスター赤緑(GB)

ミュウツー　タイプX


ミュウツーのスマッシュ1フィギュア。腕を組んで対戦相手を見つめるりりしいお姿。

ポケットモンスター赤緑(GB)

ムジュラの仮面　タイプX

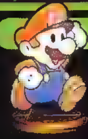

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面に登場する月の悪意が宿った仮面。スタルキッドを操っていた。

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)

メタモン　タイプD


相手の姿に変身する能力を持つへんしんポケモン。特技も変身した相手と同じものを使える。

ポケットモンスター赤緑(GB)

マリオ(ペーパー)　タイプX


ペラペラの平面キャラクターが活躍するマリオストーリーに登場するマリオ。

マリオストーリー(N64)

マリン　タイプX


コホリント島の浜辺で倒れていたリンクを介抱した少女。優しい性格から皆に好かれている。

ゼルダの伝説 夢を見る島(GB)

マルス　タイプX

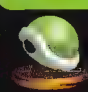

マルスのスマッシュ1フィギュア。マントをなびかせて華麗な剣さばきで敵を攻撃。

ファイアーエムブレム紋章の謎(SFC)

マルヒゲ屋店長　タイプE


トレーディングカードショップのマルヒゲ屋を経営。オマケしてくれるやさしいおじさん。

カードヒーロー(GB)

ミドリのこうら　タイプY


踏んづけたノコノコが手足を引っ込めたこうら。投てきアイテムとしても登場する。

スーパーマリオカート(SFC)

ミュートシティ　タイプX


F-ZEROグランプリが開催される宇宙連加盟惑星最大の都市。2億人を超える人々が住む。

F-ZERO(SFC)

ミュウツー　タイプX


科学者によりミュウの遺伝子から生み出したとされるいでんしポケモン。高い戦闘力を持つ。

ポケットモンスター赤緑(GB)

ミュウツー　タイプX


ミュウツーのスマッシュ2フィギュア。対空性能抜群のスマッシュ攻撃上のポーズ。

ポケットモンスター赤緑(GB)

メタナイト　タイプC


星のカービィシリーズに登場する敵キャラクター。正々堂々とした勝負を好む騎士。

星のカービィ夢の泉の物語(FC)

メタルマリオ　タイプF


緑ブロックの効果で全身が鋼鉄化したマリオ。スーパーマリオ64では水中を歩行できた。

スーパーマリオ64(N64)

メトロイド
タイプ F



あらゆるエネルギーを吸収する浮遊生命体。サムスの活躍により破壊された。

メトロイド(FCD)

モンスター
タイプ F



長距離を一定時間内に走るラリー用のレースカー。悪路に強い大きなタイヤと高い車高が特徴。

3Dホットラリー(FCD)

野菜
タイプ Y



ピーチの必殺ワザで地面からひっこ抜ける投てきアイテム。投げつけたときの威力は表情次第。

スーパーマリオUSA(FC)

ヨッシー
タイプ X



ヨースター島に生息する心優しき恐竜。飲み込んだものをタマゴ化する能力がある。

ヨッシーアイランド(SFC)

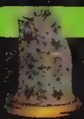
ヨッシー
タイプ X



ヨッシーのスマッシュ2フィギュア。ヒップドロップの着地を2つの星が守っている。

ヨッシーアイランド(SFC)

ライクライク
タイプ Y



ゼルダの伝説に登場するモンスター。リンクをとらえて装備している盾を食べてしまう。

ゼルダの伝説(FCD)

ラッキー
タイプ B



傷ついた者に栄養満点のタマゴを分け与えるたまごポケモン。本作でも出現時にタマゴを生む。

ポケットモンスター赤緑(GB)

リーデッド
タイプ Y



ハイラルの城下町を徘徊する魔物。ガノンドロフの支配を受けていたハイラルに出現した。

ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)

リセットさん
タイプ X



リセットすると次のゲーム再開時にお説教をする関西弁の人情家。怒られてもぜんぜん恐くない。

どうぶつの森(N64)

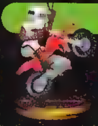
リップステッキ
タイプ X



敵の頭に花を咲かせる打撃アイテム。パネルでポンのリップが持っていたステッキ。

パネルでポン(SFC)

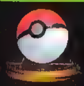
モトクロッサー
タイプ F



山岳の悪路を走るために開発されたバイク。手放し運転は危ないのでまねをしないように。

エキサイトバイク(FC)

モンスターボール
タイプ D



ポケモンをつかまえるためのアイテム。ボールから捕まえたポケモンを呼び出すことも可能。

ポケットモンスター赤緑(GB)

夢の泉
タイプ D



スターロッドの力を借りて夢が水のようにあふれ出す場所。プププランドに存在する。

星のカービィ夢の泉の物語(FC)

ヨッシー
タイプ X



ヨッシーのスマッシュ1フィギュア。ペロンとしゃべりながら相手をつかめる器用な舌。

ヨッシーアイランド(SFC)

四巨人
タイプ Y



リンクが奏でる誓いの号令により出現。クロックタウンに落下する月を手で受け止めた。

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)

ライコウ
タイプ B



雨雲を背中に背負っているいかずちポケモン。体内でうずまく力を電撃として放出する。

ポケットモンスター金銀(GB)

ランドマスター
タイプ X



スターフォックスが所有する回転式地対空戦車。武装の性能はアーウィンによく似ている。

スターフォックス64(N64)

リザードン
タイプ Y



口から灼熱の炎を吐くかえんポケモン。尻尾の炎が消えると体力が尽きて戦闘不能になる。

ポケットモンスター赤緑(GB)

リック
タイプ F



ハムスターのような外見をしたカービィのしもべ。背中にカービィを乗せられる。

星のカービィ2(GB)

リドリー
タイプ F



宇宙海賊ゼーベスの幹部。凶暴そうな見た目に反して高い知能を持ったサムスの宿敵。

メトロイド(FCD)

リンク
タイプ X



ゼルダの伝説シリーズの主人公。卓越した剣技に加え、弓矢などの飛び道具も使いこなす。

ゼルダの伝説(FCD)

リンク
タイプ X



リンクのスマッシュ2フィギュア。ポーズしている下突きは出始めの威力が最も高い。

ゼルダの伝説(FCD)

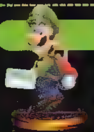
ルイージ
タイプ X



ルイージのスマッシュ1フィギュア。虚ろな目をしながら小石を蹴り、何を思うのか……。

スーパーマリオブラザーズ2(FCD)

ルイージ(ルイージマンション)
タイプ C



ルイージマンションで記念すべき初主演を飾ったルイージ。オバケを相手に掃除機で奮闘。

ルイージマンション(GC)

レイMkII
タイプ E



カスタムロボバトルに用いられるロボット。前作に登場したレイの後継機にあたる。

カスタムロボV2(N64)

ロイ
タイプ X



都市フェレをおさめる領主の息子。スマブラDX後の発売予定タイトルの主人公が参戦。

ファイアーエムブレム封印の剣(GBA)

ロイ
タイプ X



ロイのスマッシュ2フィギュア。アピールで"待った"をしても誰も許してくれません。

ファイアーエムブレム封印の剣(GBA)

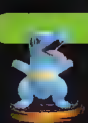
ワープスター
タイプ Y



星のカービィシリーズに登場するカービィの乗り物。本作では急降下攻撃用のアイテム。

星のカービィ(GB)

ワニノコ
タイプ F



動くものに反応してかみつこうとするおおあごポケモン。アリゲイツに進化できる。

ポケットモンスター金銀(GB)

ワルイージ
タイプ A



マリオに対するワリオのようにルイージをライバル視する男。マリオテニス64でデビュー。

マリオテニス64(N64)

リンク
タイプ X



リンクのスマッシュ1フィギュア。リンクが構えた盾は敵の飛び道具を防いでくれる。

ゼルダの伝説(FCD)

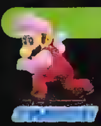
ルイージ
タイプ X



マリオの弟。兄の人気に隠れてしまいがちだが、最近の活躍ぶりには目を見張るものがある。

スーパーマリオブラザーズ2(FCD)

ルイージ
タイプ X



ルイージのスマッシュ2フィギュア。猫のような手つきで繰り出す強攻撃下のポーズ。

スーパーマリオブラザーズ2(FCD)

ルギア
タイプ C



うずまきじまの奥深くに住んでいる伝説のポケモン。海の神様と伝えられている。

ポケットモンスター金銀(GB)

レイガン
タイプ F



太く短いビームを撃つ射撃アイテム。弾のスピードは速いが、威力はそれほど高くない。

大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

ロイ
タイプ X



ロイのスマッシュ1フィギュア。最大ためが強力なエクスプロージョンの体勢。

ファイアーエムブレム封印の剣(GBA)

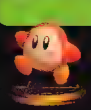
ロンロン牛乳
タイプ X



ロンロン牧場の牛にエポナの歌を聴かせると出してくれるミルク。こどもリンクの好物。

ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)

ワドルディ
タイプ F



プププランドに生息するデデデ大王の手下。だが本人にはまるでその自覚がない。

星のカービィスーパーデラックス(SFC)

ワリオ
タイプ X



クッパに並ぶもうひとりのマリオのライバル。服装もマリオのマネをしている。

マウス専用マリオとワリオ(SFC)

フィギュア収集

フィギュアはタイプごとに入手方法が異なる。フィギュポンだけでは手に入らないものもあり、全291種類のコンプリートを目指すなら各フィギュアの入手条件を確認しておくことが重要となる。

フィギュアの入手方法

大きく分けるとフィギュアは、フィギュポン、ひとりゲームのプレイ中、ゲーム中に特定の条件を満たしたときのプレイ終了後という3種類の方法で獲得していく。フィギュアのタイプによってどの方法で獲得できるかは異なり、それぞれのタイプごとに下の一覧のような違いがある。注意しておきたいのはタイプA～Dのフィギュアをフィギュポンからゲットする場合。はじめからフィギュポンから入手できるわけではなく、50種類以上のフィギュアを入手している状態で右の一覧の条件をクリアしなければならないので覚えておくこと。

★★フィギュポンから入手可能となる条件★★

入手タイプ	入手可能になる条件
A～C	集めたフィギュアが250種類を越える
B～D	入手タイプCのフィギュアをすべて集める。もしくはすべてのプレイヤーキャラクターを使用可能にする
C～D	入手タイプDのフィギュアをすべて集める。もしくは対戦回数が200回を越える
D	入手タイプEのフィギュアをすべて集める。もしくはレギュラー戦のシンプルかアドベンチャーをクリアする
E・F	初期状態から出現する

★★フィギュアの入手方法一覧★★

フィギュアの入手場所	入手タイプ A	B	C	D	E	F	X	Y
フィギュアポン	○※1	○※1	○※1	○※1	○	○	×	×
シンプルボーナス	×	×	○※2	×	×	○	×	○
アドベンチャー道中面	×	×	○※2	×	×	○	×	○
オールスター休憩場	×	×	○※2	×	×	○	×	○
特定の条件をクリア	×	×	×	×	×	×	○※3	×
ザコを倒すと出現	×	×	○	×	×	○	×	○

※1 フィギュポンから入手するためには特定の条件を満たす必要がある(上一覧参照)。
※2 対戦を200回以上行なっていることが必要。
※3 フィギュアごとに特定の条件を満たす必要がある。(下参照)。

タイプXのフィギュア入手条件

タイプXのフィギュアは、特定の条件を満たすとそのプレイ終了後に入手することができる。入手条件はプレイヤーキャラクターのフィギュアとそれ以外のフィギュアで大別され、プレイヤーキャラクターのフィギュアは右の囲みにあるものがその条件となる。それ以外のタイプXのフィギュアの入手条件は、右ページで紹介している。各フィギュアごとに設定されている個別の条件をクリアすることが必要だ。

★★プレイヤーキャラクターのフィギュア入手条件★★

ノーマルフィギュア
- そのキャラクターでシンプルをクリアする
- 対戦ゲームでそのキャラクターを100回以上使う

スマッシュ1フィギュア
- そのキャラクターでアドベンチャーをクリアする
- 対戦ゲームでそのキャラクターを200回以上使う

スマッシュ2フィギュア
- そのキャラクターでオールスターをクリアする
- 対戦ゲームでそのキャラクターを300回以上使う

★★個々の入手条件が設定されたタイプXのフィギュア★★

フィギュア名	入手条件
F-ZEROマシン	全プレイヤーキャラクターのスマッシュ1フィギュアを入手する
UFO	対戦ゲームの試合を100回プレイする
アンノーン	ホームランコンテストで全キャラクターの合計記録が5000mを越える
ウサギずきん	トレーニングで全キャラクターのコンボ記録の合計が125以上になる
ウソッキー	対戦ゲームの試合を200回プレイする
ウルフェン	アドベンチャーを1100秒以内にクリアする(キャラクター、レベルは問わない)
エンテイ	イベント戦のLv.26をクリアする
カービィコピーセット4	ルイージ、プリン、ミュウツー、マルス、Mr.ゲーム＆ウォッチを出現させる(→P412)
カービィコピーセット5	ガノンドロフ、ロイ、ピチュー、こどもリンク、ドクターマリオ、ファルコを出現させる(→P412)
キャプテン・オリマー	ピクミンのセーブデータがメモリーカード内にある
ギガクッパ	アドベンチャーでギガクッパをコンティニューせずに倒す
クリボー	イベント戦のLv.14をクリアする
クレイド	対戦ゲームの試合を50回プレイする
クレイジーハンド	ハード以上のレベルでアドベンチャーをコンティニューせずにクリアする
ゲーム＆ウォッチ	イベント戦のLv.45をクリアする
コイン	コイン制のルールで対戦を100回以上行なう
サンドバッグくん	ホームランコンテストで300m以上の記録を出す(キャラクターは問わない)
シェリフ	ターゲットをこわせ!で全キャラクターの合計クリアタイムが750秒未満になる
終点	イベント戦のLv.51をクリアする
スターシップ	アドベンチャーでブリンスタ脱出に成功する
セレビィ	モンスターボールからセレビィを出現させる
センサー爆弾	イベント戦のLv.3をクリアする
戦場	オールスターをクリアする

フィギュア名	入手条件
ターゲット	ターゲットをこわせ!を全キャラクターでクリアする
たぬきち	フィギュアコインの累計取得枚数が1000枚を越える
たべもの	対戦回数が1000回になる
ディスくん	スペシャルボーナスの一覧をコンプリートする
ドンキーコングJr.	全プレイヤーキャラクターのノーマルフィギュアを入手する
謎のザコ敵軍団♂	百人組み手の百人組み手を240秒未満でクリアする
謎のザコ敵軍団♀	百人組み手のエンドレス組み手で100人以上撃墜する
謎のザコ敵軍団♂♀	百人組み手の十五分耐久組み手をクリアする
ニャース	全プレイヤーキャラクターのスマッシュ2フィギュアを入手する
ハートのうつわ	対戦回数が100回になる
ファルコン・フライヤー	対戦ゲームの試合を150回プレイする
マキシムトマト	対戦回数が10回になる
マスターハンド	ハード以上のレベルでシンプルをコンティニューせずにクリアする
マッハライダー	シンプルを300秒以内にクリアする(キャラクター、レベルは問わない)
マリオ(ペーパー)	ホームランコンテストで450m以上の記録を出す(キャラクターは問わない)
マリン	サウンドテストを出す(→P413)
緑ブロック	トレーニングでコンボ数を10以上出す
ミュートシティ	全キャラクターの累計歩行距離が10000m以上になる
ミュウ	ハード以上のレベルでオールスターをクリアする
ムジュラの仮面	イベント戦のLv.47をクリアする
ランドマスター	対戦で全キャラクターの撃墜数の合計が1000を越える
リセットさん	百人組み手の情け無用組み手で5人以上倒す
リップステッキ	トレーニングで20以上のコンボを出す
ロンロン牛乳	ターゲットをこわせ!で全キャラクターの合計クリアタイムが1500秒未満になる
ワリオ	オールスターをコンティニューせずにクリアする

スペシャルボーナス一覧

得点に×がついているものは。条件を満たした回数だけ点数が倍増するボーナス。また、項目の「ひ」と「対」は、「ひとりゲーム」と「対戦ゲーム」でそのボーナスを獲得できるかどうかを○と×で表わしている。

攻撃関連（こうげきかんれん）

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
空中攻撃のみ	4000	○	○	空中攻撃だけをヒットさせた。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる
コンボが多い	2500	○	○	コンボ数の平均が2.5以上だった
敵をお手玉した	1500	○	○	ひとりの相手が着地するまでに5回以上攻撃をヒットさせた。ただし、連続ヒットするワザは1回と数える
背後攻撃が多い	2000	○	○	ヒットした攻撃のうち、相手を後ろから攻撃した数が70%以上だった
下攻撃が多い	2500	○	○	ヒットした攻撃が10発よりも多く、そのうちの50%以上が下段攻撃だった
下攻撃のみ	5000	○	○	下段攻撃だけをヒットさせた。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる
メテオスマッシュ	×800	○	○	メテオワザでKOした。「メテオでクリア」があるともらえない
メテオでクリア	3000	○	×	メテオワザでKOしてステージクリアした
メテオを必ず成功	8000	○	○	メテオワザを出した時、必ず相手をKOした
メテオがえし成功	2000	○	○	メテオワザを受けたが、落とされずにステージへ復帰した
ふっとびをメテオ	4000	○	○	ふっとび中の相手をメテオワザで落とした
命中率が高い	4000	○	○	1分につき8発以上の攻撃をヒットさせたうえで攻撃命中率が83%以上だった。「命中率100%」があるともらえない
命中率100%	10000	○	○	1分につき8発以上の攻撃をヒットさせたうえで攻撃命中率が100%だった
地上攻撃全種類	6000	○	○	相手に通常地上ワザを全種類当てた。「全ワザをヒット」「一人に全ワザをヒット」があるともらえない
空中攻撃全種類	4000	○	○	相手に通常空中ワザを全種類当てた。「全ワザをヒット」「一人に全ワザをヒット」があるともらえない
全ワザをヒット	10000	○	○	必殺ワザを除いた全種類のワザを当てた。「一人に全ワザヒット」があるともらえない
一人に全ワザヒット	20000	○	○	ひとりの相手に必殺ワザを除いた全種類のワザを当てた
攻撃が豊富	7000	○	○	12種類以上の攻撃を相手に当て、最もヒットした回数の少ない攻撃が、最もヒットした回数の多い攻撃の半分以上のヒット数だった
手数が多い	3500	○	○	1分につき60回以上攻撃していた。ただし、連続ヒットするワザは1回と数える
スマッシュが多い	3000	○	○	ヒットした攻撃のうち、スマッシュ攻撃が50%以上だった
スマッシュのみ	3500	○	○	スマッシュ攻撃だけをヒットさせた。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる
スマッシュなし	1500	○	○	スマッシュ攻撃を一切しなかった
必殺ワザのみ	2200	○	○	必殺ワザだけをヒットさせた。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
必殺一種のみ	3100	○	○	必殺ワザを1種類のみヒットさせた。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる
ワンツーパンチ	1800	○	○	弱攻撃をすべて連続でヒットさせた
まっさきにヒット	500	○	○	試合を開始してから一番最初に攻撃を当てた
ダメージ150%	1000	○	○	自分の蓄積ダメージが150を超えた（チームバトル時無効）。より数値の多い「ダメージ○○%」があるともらえない
ダメージ200%	3000	○	○	自分の蓄積ダメージが200を超えた（チームバトル時無効）。より数値の多い「ダメージ○○%」があるともらえない
ダメージ250%	7000	○	○	自分の蓄積ダメージが250を超えた（チームバトル時無効）。より数値の多い「ダメージ○○%」があるともらえない
ダメージ300%	10000	○	○	自分の蓄積ダメージが300を超えた（チームバトル時無効）。より数値の多い「ダメージ○○%」があるともらえない
ダメージ350%	15000	○	○	自分の蓄積ダメージが350を超えた（チームバトル時無効）。より数値の多い「ダメージ○○%」があるともらえない
ダメージいっぱい	20000	○	○	自分の蓄積ダメージが400を超えた（チームバトル時無効）
飛び道具のみ	2000	○	○	飛び道具だけをヒットさせた。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる
肉弾戦のみ	2000	○	○	直接攻撃だけをヒットさせた。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる
ジャストミート	10000	○	○	すべての攻撃を発生させた直後にヒットさせていた

投げ関連

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
投げのみ	6000	○	○	つかみ、つかみ攻撃、投げのみで戦った。対戦での得点は1位の場合は2倍、ビリの場合は1／2になる
つかみをよく失敗	-500	○	○	つかみ、ダッシュつかみの失敗率が40%以上だった。「つかみを必ず失敗」があるともらえない
つかみを必ず失敗	-1500	○	○	つかみ、ダッシュつかみを4回以上行なってすべて失敗した
つかんで投げない	2000	○	○	つかみを3回以上行なったが、つかんだときにつかみ攻撃も投げもしなかった
投げ4種をそろえる	3500	○	○	4方向の投げワザをすべて行なった
投げてクリア	2500	○	×	最後の相手を投げてクリアした
つかみ打撃が多い	1500	○	○	与えたダメージの25%以上がつかみ攻撃によるものだった
つかみ後必ず打撃	2500	○	○	つかんだ後は必ずつかみ攻撃で、投げをしていなかった
投げぬけ直前投げ	2000	○	○	つかみが外される寸前で投げた

行動関連

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
待ち時間が長い	-1000	○	○	攻撃を当てていない時間が30秒以上あった。「攻撃しない」「待ち時間が激長」があるともらえない
待ち時間が激長	-2500	○	○	攻撃を当てていない時間が1分30秒以上あった。「攻撃しない」があるともらえない
坂に長く立った	500	○	○	地上にいた時間の80%以上を、坂の上にいた

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
向きを変えない	5000	○	○	相手の攻撃やダメージによるものを除き、自分からは1度もふりむきの動作をしなかった
しゃがまない	300	○	○	1度もしゃがまなかった
歩かない	6500	○	○	1歩も歩かなかった。極めて短い距離の歩行はカウントされない
歩行時間が長い	2500	○	○	歩いている時間が全体の20%以上で、さらにプレイヤーの中で一番長かった
走らない	1000	○	○	ダッシュを含めてまったく走らなかった
走行時間が長い	2000	○	○	走っている時間が全体の20%以上で、さらにプレイヤーの中で一番長かった
空中時間が長い	1500	○	○	空中にいる時間が全体の75%以上で、さらにプレイヤーの中で一番長かった
空中ジャンプのみ	2500	○	○	地上でジャンプをしなかった。『ジャンプしない』があるともらえない
必ず空中ジャンプ	3000	○	○	ジャンプ後に必ず空中ジャンプをしていた。『ジャンプしない』があるともらえない
ジャンプしない	4000	○	○	空中ジャンプを含め、一度もジャンプしなかった
カベに多くぶつかる	800	○	○	1分間につき3回以上、走行や相手の攻撃で壁にぶつかった
敵によくぶつかる	2000	○	○	相手に重なっていた時間が全体の1/30以上だった
ジャストシールド多	5000	○	○	ジャストシールドを1分間に3回以上使った
敵のシールド破壊	×2500	○	○	相手のシールドを破壊した
シールドこわされる	×-1000	○	○	相手にシールドを破壊された
自己シールド破壊	×-2000	○	○	シールドを張りつづけて自ら破壊した
シールド寸前解除	500	○	○	破壊する寸前でシールドを解除した
ずらし距離が長い	1000	○	○	ヒットストップずらしの合計距離が長かった
ガケつかまり多い	800	○	○	ガケつかまりを1分間に4回以上した
ガケつかまり阻止	×2500	○	○	事前にガケつかまりをしていることで、相手のガケつかまりを阻止した
土壇場ガケつかまり	2000	○	○	ふっとんだ後、ガケにつかまった回数が半分以上だった
余裕ガケつかまり	×800	○	○	地上で攻撃を受けた後、空中ジャンプや必殺ワザを使わずにガケにつかまった。攻撃を受けた際にある程度大きくふっとぶことが必要
アピールが多い	2000	○	○	1分間に6回以上アピールを行なった
アピールを返した	×500	○	○	誰かがアピールをした1秒以内にアピールをおこなった
アピールで攻撃	700	○	○	ルイージの攻撃判定のあるアピールで相手に攻撃を加えた
アピールにつっこむ	×800	○	○	アピールを行なった相手へ1秒以内に弱攻撃を1発だけ当てた
敵を倒してアピール	×100	○	○	相手を倒した1秒以内にアピールをおこなった
レバガチャが早い	1000	×	○	2番目に早いプレイヤーの倍以上のすばやさでレバガチャをした
連射がはやい	700	×	○	2番目に早いプレイヤーの倍以上のすばやさでボタンを連射した
ボタンを押し続けた	4000	○	○	試合開始から終了まで、AボタンかBボタンをずっと押しつづけた
倒れない	3000	○	○	1回も倒れなかった
全てあおむけ倒れ	1500	○	○	倒れたときの体勢がすべてあおむけだった
全てうつぶせ倒れ	1500	○	○	倒れたときの体勢がすべてうつぶせだった
受け身全て成功	2500	○	○	受け身を取れる状況で、すべて受け身をとった
床すりぬけが多い	1500	○	○	1分間に12回以上、床すり抜けを行なった
LRボタンを押さない	300	○	○	LボタンとRボタンを押さなかった
攻撃順番をならべる	×1200	○	○	ひとりの相手に弱、強、スマッシュ、必殺ワザという順番で攻撃を与えた
地形ダメージ多い	300	○	○	蓄積ダメージの50%以上がダメージ床によって受けたダメージだった
ふくろだたきにあう	100	○	○	相手に左右からはさまれてボコボコにされた

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
ワンパターン戦法	-2000	○	○	出したワザの4割以上が同じワザで、16回以上攻撃した。攻撃、投げ関連のボーナス『○○のみ』があるともらえない
ミスから目をそらす	3000	○	○	ミスした相手の方向を毎回見ていなかった
声援を受けた	2500	○	○	観客の声援を受けた
おどろきが多い	2500	○	○	1分間に3回以上、観客に驚かれた
ルーペ状態が多い	2000	○	○	ルーペ状態になってる時間が全体の1/4以上だった
上下左右ルーペ化	3000	○	○	画面の上下左右でそれぞれルーペ状態になった

戦法関連 (せんぼうかんれん)

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
すばやくクリア	2500	○	×	30秒以内にクリアした
一度も攻撃しない	3000	○	×	からぶりを含め、攻撃動作をしなかった
攻撃せずビリでない	5000	×	○	1度も攻撃せず、ビリでもなかった
1分間ダメージなし	3000	×	○	1分間ダメージを受けなかった。『ダメージを受けない』があるともらえない
ダメージを受けない	7000	○	○	ダメージを受けなかった
ミスをしてない	5000	○	○	1度もミスをしなかった
攻撃&ダメージなし	12000	○	○	1度も攻撃せず、ダメージも受けなかった
傷ついた敵ねらい	-1500	×	○	自分が攻撃を与えたときの相手の平均蓄積ダメージが、全員の平均蓄積ダメージの60%以上だった
最も下から復帰	2000	×	○	プレイヤーの中でステージのいちばん下方まで落ちて復帰に成功した。ルーペ状態になるまで下に落ちることが必要
星になってミスのみ	800	○	○	上方向でしかミスしなかった
ひとりを集中攻撃	-1000	×	○	特定の相手へ攻撃を行なった割合が高かった(3人対戦時は80%以上、4人対戦時は66%以上)
ひとりを集中撃墜	-2000	×	○	3人以上の対戦で、特定のプレイヤーばかりを倒した
敵から遠ざかる	-500	○	○	対戦相手から遠くに離れた場所に長時間いた
近接戦闘が多い	2000	○	○	対戦相手に対してとった平均距離が一定未満だった
敵を押さない	3000	○	○	相手と体の当たり判定同士が接触しなかった
真ん中キープ	2000	○	○	ステージの真ん中に長くいた
倒さずに勝利	3000	○	○	相手の自滅などで倒さずに勝利した

KO関連 (けーおーかんれん)

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
星にしてKO	×300	○	○	相手を星にしてKOした。イベントなど軍団戦では得点が1/10になる
全員上方で倒した	5000	×	×	相手を全員画面上方でKOした。イベントなど軍団戦専用のボーナス
弱攻撃でKO	×4000	○	○	相手を弱攻撃でKOした。イベントなど軍団戦では得点が1/10になる
飛び道具でKO	×800	○	○	相手を飛び道具でKOした。イベントなど軍団戦では得点が1/10になる
アピールでKO	×5000	○	○	相手をアピールでKOした
背後からKO	×500	○	○	相手を後ろから攻撃してKOした。イベントなど軍団戦では得点が1/10になる
反射物でKO	×3000	○	○	相手の飛び道具を反射してKOした
時間切れでKO	×3500	×	○	相手を時間切れとほぼ同時にKOした

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
強いふっとびでKO	×800	○	○	相手に強いふっとびを与えてKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
ガケつかまりでKO	×2000	○	○	相手がガケつかまりしているときに攻撃を加えてKOした
ダメージ64%KO	×640	○	○	相手の蓄積ダメージが64%の時にKOした
ルーペの敵をKO	×1200	○	○	ルーペ状態の相手に攻撃を加えてKOした
みちづれKO	×1500	○	○	自分の行なった同じ攻撃で相手と自分がKOになった
リベンジに成功	×2500	○	○	KOされた相手を復帰から5秒以内にKOした
2人同時にKO	×2000	○	○	2人を同じ攻撃でKOした。より人数が多い「○人同時にKO」があるともらえない
3人同時にKO	×4000	○	○	3人を同じ攻撃でKOした。より人数が多い「○人同時にKO」があるともらえない
4人同時にKO	×8000	○	○	4人を同じ攻撃でKOした。より人数が多い「○人同時にKO」があるともらえない
5人以上同時にKO	×15000	○	○	5人以上を同じ攻撃でKOした
投げ打撃でKO	×4000	○	○	投げ打撃でほかの相手を巻き込んでKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
ダメージ床経由KO	×1000	○	○	ふっとばした敵をダメージ床経由でKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
やくもの利用でKO	×1500	○	○	ふっとばした敵をやくもの経由でKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる

やられ関連（かんれん）

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
手前に落ちる	×500	○	○	画面手前に落ちた
最初に倒される	-1000	×	○	試合開始から1番最初に倒された
ガケから手がすべる	500	×	○	ガケつかまりから自然に手をはなしてミスになった
無抵抗に落ちる	×-1000	×	○	しりもち落下以外で、空中ジャンプを使用せずに下に落ちた
ダメージ逆転される	×-1500	×	○	ダメージが50%以下のときに、ダメージ100%以上の相手に倒された
上下左右でミスする	2000	×	○	画面の上下左右からそれぞれはみ出してミスした
ダメージ床でミス	500	×	○	ダメージ床にKOされた
やくものでミス	1000	×	○	やくものにKOされた

試合終了関連（しあいしゅうりょうかんれん）

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
復活土台で終了	2000	○	○	試合終了時、復活土台に乗っていた
ルーペで終了	1000	○	○	試合終了時、ルーペ状態になっていた
アピールで終了	500	○	○	試合終了時、アピールしていた
やられた瞬間終了	2000	○	○	試合終了時、落下した直後だった。ルールがストック制の場合は無効
星になって終了	1500	○	○	試合終了時、星になっていた。ルールがストック制の場合は無効
残り時間7秒で終了	3000	○	×	残り時間7秒でクリアした
残り時間1秒で終了	5000	○	×	残り時間1秒でクリアした
時間3:33で終了	3330	○	×	残り時間3分33秒でクリアした
ダメージゾロ目終了	1110	○	○	試合終了時、蓄積ダメージが2ケタか3ケタでゾロ目だった
ダメージ0%	2000	○	○	試合終了時、蓄積ダメージがゼロだった

アイテム関連（かんれん）

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
アイテム拾わず	1800	○	○	アイテムを拾わなかった

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
アイテムのみ	2000	○	○	アイテムによる攻撃だけをヒットさせた。対戦での得点は1位が2倍、ビリが1／2となる
アイテム投げのみ	3000	○	○	アイテム投げだけをヒットさせた。対戦での得点は1位が2倍、ビリが1／2となる
アイテムはじきのみ	3000	○	○	打撃アイテムのスマッシュ攻撃だけをヒットさせた。対戦での得点は1位が2倍、ビリが1／2となる
カプセル投げKO	×800	○	○	小型キャリアを投げつけてKOした
箱投げタル投げKO	×800	○	○	大型キャリアを投げつけてKOした
箱の重みに耐える	1500	×	○	大きなものを持っていた時間が1分につき5秒以上だった
アイテムキャッチ	×1000	○	○	投げられたアイテムをダイレクトにキャッチした
アイテム投げ返し	×2000	○	○	投げられたアイテムを投げ返して相手にぶつけた
アイテムで自滅	-1000	○	○	自分のアイテムで自滅した
3連続同じアイテム	3000	○	○	出したアイテムが3連続で同じだった
すぐアイテム放棄	100	○	○	拾ったアイテムを2秒以下で手放した。その時間が2番目にアイテムを持っていた時間の短かったプレイヤーの半分以下であることが必要
アイテム長く持つ	1500	○	○	拾ったアイテムを15秒以上所持した。その時間が2番目にアイテムを持っていた時間の長かったプレイヤーの倍以上であることが必要
アイテムを多く入手	4000	×	○	アイテムキャリアとたべものを除いた、10種類以上のアイテムを拾った。
アイテムひとりじめ	4000	○	○	出現したアイテム類をすべてゲットした
たべものひとりじめ	3000	○	○	出現したたべものをすべてゲットした
たべもののみ	2000	○	○	たべもののみを3つ以上拾った
打撃アイテムのみ	1500	○	○	打撃アイテムのみを3つ以上拾った
射撃アイテムのみ	1500	○	○	射撃アイテムのみを3つ以上拾った
回復アイテムのみ	1500	○	○	回復アイテムのみを3つ以上拾った
変身アイテムのみ	1500	○	○	変身アイテムのみを3つ以上拾った
投てきアイテムのみ	1500	○	○	投てきアイテムのみを3つ以上拾った
パラソル落下終了	1600	○	○	試合終了時、パラソルを持って落下中だった
花を咲かせて終了	2000	○	○	試合終了時、相手に花を咲かせていた
花つき終了	1700	○	○	試合終了時、頭に花がついたままだった
スコープ100以上	2000	○	○	スーパースコープで相手に与えたダメージが100%を超えた
スクリューを保持	2000	○	○	スクリューアタックを30秒以上持ち続けた
スクリューでKO	×2500	○	○	スクリューアタックを投げ付けてKOした
ワープスターでKO	×1000	○	○	ワープスターで相手を倒した。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
キノコを多く取る	2500	○	○	スーパーキノコか毒キノコを3個以上取った
スーパーマリオ的	8000	○	○	スーパーキノコ、ファイアフラワー、スーパースターだけを拾った
メタル化でKO	×800	○	○	メタル状態の時に相手をKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
フリーザーでKO	×2000	○	○	アイテムのフリーザーで相手を凍らせてKOした
グルグルでKO	×2000	○	○	グルグルで相手をKOした
どせいさんのみ	3000	○	○	アイテムはどせいさんしか拾わなかった
どせいさんを保持	1500	○	○	どせいさんを30秒以上持ち続けた
どせいさん3匹以上	4000	○	○	どせいさんを3匹以上拾った
どせいさんキャッチ	4000	○	○	投げられたどせいさんをキャッチした

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
巨大化でKO	×600	○	○	巨大状態のときに相手をKOした
小さい時にKO	×2500	○	○	縮小状態のときに相手をKOした
透明化でKO	×800	○	○	スパイクローク使用時に相手をKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
ウサギずきんでKO	×1200	○	○	ウサギずきんをつけているときに相手をKOした
トマトを2個以上	1800	○	○	マキシムトマトを2個以上とった
ハートを2個以上	2800	○	○	ハートのうつわを2個以上とった
スター無敵で終了	×1200	○	○	試合終了時、スーパースターをとって無敵状態だった
スター無敵でKO	×800	○	○	スーパースターで無敵状態のときに相手をKOした
ビームソードでKO	×800	○	○	ビームソードで相手をKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
バットでホームラン	×600	○	○	ホームランバットのスマッシュ攻撃で相手をKOした
レイガン全発ヒット	4000	○	○	レイガンを弾切れまですべて相手にヒットさせた
フラワー連続ヒット	1600	○	○	ファイアフラワーの攻撃によるコンボが10以上だった
ハンマーを捨てる	1500	○	○	ハンマーを振っている状態でダメージを受け、その際にハンマーを捨てた
スカハンマーを取る	2500	○	○	ハンマーを拾った際に、壊れてヘッドが取れてしまった
センサー爆弾でKO	×800	○	○	センサー爆弾の爆発で相手をKOした
はぐれボム兵でミス	-500	○	○	誰の所有物でもないボム兵にやられてミスした
ボム兵寸前回収	×2500	○	○	ボム兵が爆発する寸前に拾い、ダメージを受けなかった
ポケモンでKO	1000	○	○	ポケモンの攻撃で相手をKOした。イベントなど軍団戦では得点が1／10になる
ミュウをゲット	10000	○	○	モンスターボールからミュウを出現させた
セレビィをゲット	8000	○	○	モンスターボールからセレビィを出現させた

ザコ関連（かんれん）

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
クリボーKO	100	○	○	クリボーを倒した
ノコノコKO	200	○	○	ノコノコを倒した
パタパタKO	300	○	○	パタパタを倒した
リーデッドKO	300	○	○	リーデッドを倒した
ライクライクKO	500	○	○	ライクライクを倒した
オクタロックKO	150	○	○	オクタロックを倒した
トッピーKO	200	○	○	トッピーを倒した
ホワイトベアKO	800	○	○	ホワイトベアを倒した
ヘイホーKO	20	○	○	ヘイホーを倒した

順位関連（じゅんいかんれん）

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
一位を取った	1000	×	○	対戦で1位をとった
ビリだった	-1000	×	○	対戦でビリになった
最初からトップ	2000	×	○	得点差がついた瞬間から最後まで常に1位だった
最初からビリ	-1500	×	○	得点差がついた瞬間から最後まで常にビリだった
撃墜魔人	3000	×	○	3回以上相手を撃墜したうえで、その回数が2番目に撃墜数の多かったプレイヤーの倍以上だった

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
撃墜王	1500	×	○	撃墜数が一番多かった。「撃墜魔人」があるともらえない
攻撃魔人	2000	×	○	与えたダメージが激しく多かった
攻撃王	1000	×	○	与えたダメージが一番多かった。「攻撃魔人」があるともらえない
落下魔人	-1000	×	○	落下数が激しく多かった
落下王	-500	×	○	落下数が一番多かった。「落下魔人」があるともらえない
自滅魔人	-2000	×	○	自滅数が激しく多かった
自滅王	-1000	×	○	自滅数が一番多かった。「自滅魔人」があるともらえない
×撃墜	×500	×	○	ひとり撃墜するごとに加算
×落下	×-500	×	○	1回ミスするたびに減算(自滅した場合は除く)
×自滅	×-500	×	○	1回自滅する度に減算

ターゲットをこわせ！、フィギュア入手関連

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
ターゲット全破壊	30000	○	×	シンプルのターゲットをこわせ！でターゲットをすべて壊した
フィギュアゲット	1000	○	×	ステージクリアまでに、フィギュアを1つでも取った
フィギュア全回収	30000	○	×	シンプルのフィギュアゲットでフィギュアを3つ取った

ひとりゲームのクリア関連

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
ノーダメージクリア	300000	○	×	まったくダメージを受けずにゲームクリアした
ノーミスクリア	10000	○	×	1回もミスせずにゲームクリアした
コンティニュー	-20000	○	×	コンティニューした
手早くクリア	10000	○	×	ゲームクリアが早かった(シンプルは6分以内、アドベンチャーは22分以内、オールスターは11分以内)
速攻でクリア	20000	○	×	ゲームクリアがとても早かった(シンプルは4分以内、アドベンチャーは14分以内、オールスターは7分以内)
回復なしクリア	100000	○	×	オールスターで回復アイテムを取らずにクリアした
シンプルクリア	50000	○	×	シンプルをクリアした
アドベンチャークリア	50000	○	×	アドベンチャーをクリアした
オールスタークリア	50000	○	×	オールスターをクリアした
ベリーハードクリア	200000	○	×	ベリーハードをクリアした

ひとりゲームのボーナス関連

ボーナス名	得点	ひ	対	獲得条件
左手を倒した	80000	○	×	シンプルでクレイジーハンドを倒した
ルイージを倒した	20	○	×	アドベンチャーでルイージを倒した
リンクを全員倒した	30000	○	×	アドベンチャーでリンクを5人全員倒した
巨大カービィ撃破	10000	○	×	アドベンチャーで 巨大カービィを倒した
メタル兄弟を倒した	8000	○	×	アドベンチャーでメタルマリオとメタルルイージを倒した
ギガクッパを倒した	100000	○	×	アドベンチャーでギガクッパを倒した

お知らせ

お知らせはゲーム中に起こった出来事を記録してくれる『スマブラDX』のプレイ履歴だ。ゲームメニューのデータ集から、その出来事が発生した日時をいつでも見ることができる。

隠(かく)しキャラクター

お知らせの内容	出現条件
マリオのコスプレ？"ドクターマリオ"が使えるようになった！	隠しキャラクターのドクターマリオを出現させる(→P412)
緑の人気もの、"ルイージ"が使えるようになった！	隠しキャラクターのルイージを出現させる(→P412)
ハイラルを狙う魔盗賊、"ガノンドロフ"が使えるようになった！	隠しキャラクターのガノンドロフを出現させる(→P412)
スターフォックスの遊撃手、"ファルコ"が使えるようになった！	隠しキャラクターのファルコを出現させる(→P412)
リンクの真の姿、"こどもリンク"が使えるようになった！	隠しキャラクターのこどもリンクを出現させる(→P412)
ピカチュウの進化前！"ピチュー"が使えるようになった！	隠しキャラクターのピチューを出現させる(→P412)
ふうせんポケモン、"プリン"が使えるようになった！	隠しキャラクターのプリンを出現させる(→P412)
いでんしポケモン、"ミュウツー"が使えるようになった！	隠しキャラクターのミュウツーを出現させる(→P412)
平面世界の住人、謎の存在"Mr.ゲーム&ウオッチ"が使えるようになった！	隠しキャラクターのMr.ゲーム&ウオッチを出現させる(→P412)
ファイアーエムブレムから参戦！"マルス"が使えるようになった！	隠しキャラクターのマルスを出現させる(→P412)
若き獅子、"ロイ"が使えるようになった！	隠しキャラクターのロイを出現させる(→P412)
マイキャラが全部使えるようになった！真の戦いはこれからだ！	すべての隠しキャラクターを出現させる

隠(かく)しステージ

お知らせの内容	出現条件
新ステージ、"フラットゾーン"登場！平面世界で激しいバトル！	隠しステージのフラットゾーンを出現させる(→P413)
新ステージ、"ブリンスタ深部"登場！迷宮の奥底で、クレイドが牙をむく！	隠しステージのブリンスタ深部を出現させる(→P413)
新ステージ、"フォー・サイド"登場！摩天楼にUFO襲来！	隠しステージのフォー・サイドを出現させる(→P413)
新ステージ、"ビッグブルー"登場！横画面型F-ZEROステージ！	隠しステージのビッグブルーを出現させる(→P413)
新ステージ、"いにしえの王国2"登場！夢の王国"サブコン"を再現。	隠しステージの王国IIを出現させる(→P413)
新ステージ、"ポケモン亜空間"登場！イメージの中の未知の空間！	隠しステージのポケモン亜空間を出現させる(→P413)
スペシャルステージ、"戦場"登場！ザコ敵軍団と戦う時の、基本的なステージ！	隠しステージの戦場を出現させる(→P413)
スペシャルステージ、"終点"登場！足場が1つしかないので、密度が高い！	隠しステージの終点を出現させる(→P413)
懐かしのあのステージ、"ププブランド"が使えるようになった！	隠しステージのププブランドを出現させる(→P413)
懐かしのあのステージ、"ヨッシーアイランド"が使えるようになった！	隠しステージのヨッシーアイランドを出現させる(→P413)
懐かしのあのステージ、"コンゴジャングル"が使えるようになった！	隠しステージのコンゴジャングルを出現させる(→P413)
対戦用ステージが全て遊べるようになった！全29ステージを遊びまくれ！	すべて隠しステージを出現させる

隠(かく)しメニュー

お知らせの内容	出現条件
新ゲームモード、"オールスター"追加！ひとりゲームのレギュラー戦からどうぞ。	すべての隠しキャラクターを出現させる
追加ルール、"スコア表示"が設定可能に！対戦ゲームのルール設定からどうぞ。	撃墜数が合計で5000以上になる
"ランダムステージスイッチ"が追加された！対戦ゲームのルール設定からどうぞ。	6つの隠しステージを出現させる(→P413)
"サウンドテスト"が使えるようになった！データ集からどうぞ。	すべての隠しキャラクターと隠しステージを出現させる

ポケモン

お知らせの内容	出現条件
はじめて“ミュウ”に遭遇した！	モンスターボールからミュウを出現させる(→P381)
はじめて“セレビィ”に遭遇した！	モンスターボールからセレビィを出現させる(→P376)

ひとりゲーム

お知らせの内容	出現条件
ひとりゲーム“シンプル”をはじめてクリアした！	シンプルをはじめてクリアする
ひとりゲーム“アドベンチャー”をはじめてクリアした！	アドベンチャーをはじめてクリアする
ひとりゲーム“オールスター”をはじめてクリアした！	オールスターをはじめてクリアする
ひとりゲーム“シンプル”を全キャラでクリアした！	シンプルを全キャラクターでクリアする
ひとりゲーム“アドベンチャー”を全キャラでクリアした！	アドベンチャーを全キャラクターでクリアする
ひとりゲーム“オールスター”を全キャラでクリアした！	オールスターを全キャラクターでクリアする
ひとりゲーム“イベント戦”を30課題クリアした！	イベント戦を30課題クリアする
ひとりゲーム“イベント戦”を51課題すべてクリアした！	イベント戦を51課題クリアする
イベント戦51「ホントの最終決戦」を1ミスもしないでクリアした！	イベント戦のLv.51をミスしないでクリアする
“ターゲットをこわせ！”を全キャラでクリアした！	ターゲットをこわせ！を全キャラクターでクリアする
“百人組み手”を勝ち抜いた！	百人組み手の百人組み手をはじめてクリアする
“十五分耐久組み手”を生き残った！	百人組み手の十五分耐久組み手をはじめてクリアする
ひとりゲーム“シンプル”のベリーハードをクリアした！	シンプルをベリーハードではじめてクリアする
“シンプル”のベリーハードをストック1人設定でクリアした！	シンプルをベリーハードのストックひとり設定でクリアする※1
ひとりゲーム“アドベンチャー”のベリーハードをクリアした！	アドベンチャーをベリーハードではじめてクリアする
“アドベンチャー”のベリーハードをストック1人設定でクリアした！	アドベンチャーをベリーハードのストックひとり設定でクリアする※1
ひとりゲーム“オールスター”のベリーハードをクリアした！	オールスターをベリーハードではじめてクリアする

対戦数（たいせんすう）

お知らせの内容	出現条件
対戦回数が100回になった！	対戦回数が100回になる
対戦回数が1000回になった！やりこんでいます。	対戦回数が1000回になる
対戦回数が6800回になった！1プレイ1円分未満？	対戦回数が6800回になる
対戦回数が10000回になった！猛烈にやりこんでいます。	対戦回数が10000回になる
対戦回数が50000回になった！遊びすぎかもしれません。	対戦回数が50000回になる
対戦回数が100000回になった！こ、ここまでやるとは。	対戦回数が100000回になる
対戦回数が1000000回になった！天文学的な回数です。	対戦回数が1000000回になる

フィギュア

お知らせの内容	出現条件
フィギュア取得数が50を越えた！	取得したフィギュアが50種類を越える
フィギュア取得数が100を越えた！	取得したフィギュアが100種類を越える
フィギュア取得数が150を越えた！	取得したフィギュアが150種類を越える
フィギュア取得数が200を越えた！	取得したフィギュアが200種類を越える
フィギュア取得数が250を越えた！	取得したフィギュアが250種類を越える
フィギュアが全てそろった！おめでとう！ありがとう！	取得したフィギュアが291種類になる

キャラクター基本能力ランキング

ここでは、プレイヤーが使用できるキャラクターの、走る、ジャンプする、落下速度といった基本的な能力の順位を紹介しよう。キャラクターの意外な長所や短所が見えてくるかも。

移動スピード

戦場の端から逆の端までキャラクターを移動させ、落下するまでの時間を測定して順位を決定した。歩きとダッシュの両方を調べているが、それぞれ順位が異なる点が興味深い。

ジャンプ力

キャラクターのジャンプの高さの順位。地上のみは空中ジャンプなしでの高さ。空中ジャンプでは地上から空中ジャンプを含めた総合的なジャンプの高さを測定している。

★★移動スピード★★（歩き）

順位	キャラクター名
1	フォックス
2	マルス
3	ファルコ
4	ピチュー
5	ピカチュウ
6	リンク
7	シーク
8	こどもリンク
9	ドンキーコング
9	ヨッシー
11	ロイ
12	Mr.ゲーム&ウォッチ
12	ドクターマリオ
12	マリオ
15	ルイージ
16	サムス
16	ミュウツー
18	アイスクライマー
19	C.ファルコン
19	ピーチ
21	カービィ
21	ネス
23	ガノンドロフ
23	ゼルダ
25	プリン
26	クッパ

★★移動スピード★★（ダッシュ）

順位	キャラクター名
1	C.ファルコン
1	シーク
3	フォックス
4	ピチュー
4	マルス
6	ロイ
7	こどもリンク
7	ドンキーコング
7	ヨッシー
10	ファルコ
11	Mr.ゲーム&ウォッチ
11	ドクターマリオ
11	ピカチュウ
11	マリオ
15	クッパ
16	サムス
16	ミュウツー
18	アイスクライマー
18	カービィ
18	ネス
21	ガノンドロフ
21	ルイージ
23	ピーチ
24	リンク
25	ゼルダ
25	プリン

★★ジャンプ力★★（地上のみ）

順位	キャラクター名
1	ファルコ
2	ルイージ
3	C.ファルコン
3	シーク
3	ドンキーコング
3	フォックス
7	アイスクライマー
7	こどもリンク
7	サムス
7	ネス
7	ピカチュウ
7	マルス
7	ヨッシー
7	リンク
15	クッパ
15	ピチュー
15	ロイ
18	Mr.ゲーム&ウォッチ
18	ガノンドロフ
18	ゼルダ
18	ドクターマリオ
18	ピーチ
18	マリオ
18	ミュウツー
25	カービィ
26	プリン

★★ジャンプ力★★（空中ジャンプ）

順位	キャラクター名
1	カービィ
2	ファルコ
2	プリン
4	ミュウツー
4	ヨッシー
6	ネス
6	ルイージ
8	C.ファルコン
8	シーク
8	フォックス
11	サムス
11	ドンキーコング
11	ピーチ
11	マルス
15	アイスクライマー
15	クッパ
15	ピカチュウ
15	ピチュー
19	Mr.ゲーム&ウォッチ
19	ガノンドロフ
19	こどもリンク
19	ゼルダ
19	ドクターマリオ
19	マリオ
19	リンク
19	ロイ

落下速度

神殿の左端から落ちてミスになるまでの時間で計測。ここでは落下速度が速いキャラクターを上位にしている。1位のファルコは、最下位のプリンの倍以上落下スピードが速いぞ。

つかみ間合い

各キャラクターのつかみ間合いを個々に比較して順位を決定。間合いはお互いの足先の距離を基準にして、必殺ワザの投げは除いてある。なにげに広いマルスとロイに注目。

空中移動

神殿の右上から降り、空中移動でどこまで左に行けるかを測定したもの。ここではピーチの空中浮遊は除いている。当然だが、落下スピードが速いキャラクターは、軒並み移動距離が短い。

ふっとびにくさ

スーパーサドンデスでクッパのスマッシュ攻撃横とスマッシュ攻撃上を各キャラクターに当てて、ふっとび速度をもとに順位を決定。だいたい見た目どおりの結果になっており、やはりピチューは軽かった。

★★落下速度★★

順位	キャラクター名
1	ファルコ
2	フォックス
3	C.ファルコン
4	ドンキーコング
4	ロイ
6	シーク
6	こどもリンク
6	マルス
9	リンク
10	ガノンドロフ
10	ピーチ
12	クッパ
12	ピチュー
14	ピカチュウ
15	ネス
16	Mr.ゲーム&ウォッチ
17	ドクターマリオ
17	マリオ
19	アイスクライマー
20	カービィ
21	ルイージ
22	ミュウツー
22	ヨッシー
24	サムス
24	ゼルダ
26	プリン

★★空中移動★★

順位	キャラクター名
1	プリン
2	ピーチ
2	ミュウツー
4	サムス
4	ゼルダ
4	ヨッシー
7	Mr.ゲーム&ウォッチ
8	こどもリンク
8	ドクターマリオ
8	ネス
8	マリオ
8	マルス
8	リンク
14	カービィ
14	ドンキーコング
14	ピチュー
17	C.ファルコン
17	ピカチュウ
17	ルイージ
20	アイスクライマー
20	クッパ
20	ロイ
23	シーク
24	ガノンドロフ
25	ファルコ
25	フォックス

★★つかみ間合い★★

順位	キャラクター名
1	サムス
2	リンク
3	こどもリンク
4	ヨッシー
5	マルス
6	ロイ
7	ゼルダ
8	クッパ
8	ピーチ
8	ドンキーコング
11	カービィ
11	ピチュー
11	プリン
14	ピカチュウ
14	シーク
14	ルイージ
14	ガノンドロフ
14	ミュウツー
19	C.ファルコン
19	フォックス
19	ネス
19	ファルコ
19	Mr.ゲーム&ウォッチ
24	マリオ
24	アイスクライマー
24	ドクターマリオ

★★ふっとびにくさ★★

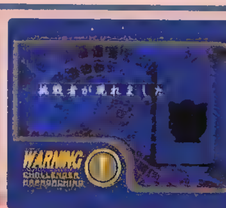
順位	キャラクター名
1	クッパ
2	ドンキーコング
3	サムス
4	ガノンドロフ
5	ヨッシー
6	C.ファルコン
6	リンク
8	マリオ
8	ドクターマリオ
10	ルイージ
11	ネス
12	シーク
13	ピーチ
13	ゼルダ
15	アイスクライマー
16	マルス
17	ロイ
18	こどもリンク
18	ミュウツー
20	ファルコ
21	ピカチュウ
22	フォックス
23	カービィ
24	プリン
24	Mr.ゲーム&ウォッチ
26	ピチュー

隠し要素一覧

ゲームをプレイしていくうちにキャラクター、ステージ、メニューなどが増えていくこともスマブラDXの魅力のひとつ。すべての隠し要素を出現させなければ、スマブラの世界を遊び尽くせないぞ!

隠しキャラクター

ゲームプレイ中に特定の条件を満たすと挑戦してくる隠しキャラクターを倒すことができれば、そのキャラクターが新たに使用可能となる。ひとりゲームで複数の条件を満たした場合は、マルス、ドクターマリオまたはロイ、ミュウツー、ルイージ、プリンの優先順位で挑戦者が決まる。



➡対戦ゲームで複数の条件を同時に満たした場合は、必要な対戦数が少ない挑戦者が優先して現われる。

★★隠しキャラクターが挑戦者として出現する条件★★

キャラクター名	出現条件
ドクターマリオ	マリオでシンプルかアドベンチャーをコンティニューせずにクリアする。または、対戦ゲームの試合を100回以上行なう
ルイージ	アドベンチャーのステージ2で特定の条件を満たすと出現するルイージを1分以内に倒し(→P250)、そのままアドベンチャーをクリアする。または、対戦ゲームの試合を800回以上行なう
ガノンドロフ	イベント戦のLv.29をクリアする。または、対戦ゲームの試合を600回以上行なう
ファルコ	百人組み手の百人組み手をクリアする。または、対戦ゲームの試合を300回以上行なう
こどもリンク	レギュラー戦をクリアしたキャラクターが10人を越える。または、対戦ゲームの試合を500回以上行なう
ピチュー	イベント戦のLv.37をクリアする。または、対戦ゲームの試合を200回行なう
プリン	シンプルもしくはアドベンチャーをクリアする。または、対戦ゲームの試合を50回以上行なう
ミュウツー	対戦のべ時間が20時間を越える。または、対戦ゲームの試合を700回以上行なう
Mr.ゲーム&ウォッチ	シンプル、アドベンチャー、ターゲットをこわせ!のいずれかのモードを、Mr. ゲーム&ウォッチ以外の全キャラクターでクリアする。または、対戦ゲームの試合を1000回以上行なう
マルス	初期状態から使用できる14人のキャラクター全員を、シンプル、アドベンチャー、大乱闘、スペシャル乱闘のいずれかで1回以上使用する。または、対戦ゲームの試合を400回以上行なう
ロイ	マルスでシンプルかアドベンチャーをコンティニューせずにクリアする。または、対戦ゲームの試合を900回以上行なう







隠しステージ

それぞれに設定された個別の条件をゲームプレイ中に満たすと、対応した隠しステージがそのプレイの終了後に使用可能となる。ひとりゲーム、対戦ゲーム、フィギュアの入手など、条件にはさまざまなものがあり、すべてのステージを出現させるにはかなりのやり込みが必要。



●使えるようになったステージは、条件を満たしたゲームプレイの終了時にお知らせで教えてくれる。

★★隠しステージ出現条件一覧★★

ステージ名	出現条件
フラットゾーン	シンプル、アドベンチャー、オールスターのいずれかを、Mr.ゲーム&ウォッチでクリアする
ブリンスタ深部	対戦ゲームの試合を50回行なう
フォー・サイド	対戦ゲームの試合を100回行なう
ビッグブルー	対戦ゲームの試合を150回行なう
王国II	フィギュアのキャサリンを入手する(→P385)
ポケモン亜空間	対戦ゲームの試合を200回以上行なう
戦場	なんらかのキャラクターでオールスターをクリアする
終点	なんらかのキャラクターでイベント戦Lv.51をクリアする(→P309)
ププブランド	すべてのキャラクターで、ターゲットを壊せ！をクリアする(→P310)
ヨッシーアイランド	なんらかのキャラクターを使ってホームランコンテストで、400m以上の記録を出す(→P336)
コンゴジャングル	百人組み手の十五分耐久組み手をクリアする(→P348)

隠しメニュー

メニュー項目が追加される隠し要素は全部で4種類。対戦ゲームの途中経過を表示するスコア表示、ランダム選択時の使用ステージを制限するランダムステージスイッチ、すべてのキャラクターと順番に戦うオールスター、データ集からゲーム中に使われている音楽と音声を聴けるサウンドテストがある。



●キャラクターによって有利不利が出やすいステージを使えなくすれば、より公平な条件での対戦を楽しめる。

★★隠しメニュー出現条件一覧★★

スコア表示	全キャラクターの撃墜数の合計が5000を越える
ランダムステージスイッチ	フラットゾーン、ブリンスタ深部、フォー・サイド、ビッグブルー、王国II、ポケモン亜空間を出現させる
オールスター	すべての隠しキャラクターを出現させる
サウンドテスト	すべての隠しキャラクターと隠しステージを出現させる


CONTINUE?
NO
SCORE
0


>と～もありがとうございました～。

大乱闘スマッシュブラザーズDX（デラックス） ファイティングマスターズガイド

2002年2月21日　初版発行



構成・執筆	四家秀一（有限会社チョップ）
	斎藤中雄（有限会社チョップ）
	増田道行（有限会社チョップ）
	太刀川政男（有限会社チョップ）
	田村匡章（有限会社チョップ）
	尾高祐（有限会社チョップ）
	加藤義文
装丁・本文デザイン	有限会社キューファクトリー
ステージマップ製作	佐和健二
ターゲットをこわせ！マップ製作	ナカマ　シゲトモ（カミハラワークス）
編集	野本晴美（ファミ通書籍編集部）
デザイン監修	稲葉和恵（ファミ通書籍編集部）
編集協力	石田真吾（ファミ通書籍編集部）
	関　朋美（ファミ通書籍編集部）
企画ページ写真	渋谷高晴
キャラクター占い	福田有宵
撮影協力	オーガニックカフェ
Special Thanks!	七木田富貴子　戸田美紀　Ca2o　NAO
	木村忠由　中島俊　笠井里香　石川亮　押村大司
発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
デスク	宮沢晶美
業務部	高橋敦子
印刷	共立印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン
	〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
	電話　03-5433-7850（営業局）





●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-0746-0
●1191463
●Printed in JAPAN



ISBN4-7577-0746-0

C0076 ¥1300E

9784757707467

1920076013003

エンターブレイン
定価 本体1300円 +税

ファミ通

大乱闘スマッシュブラザーズDX(デラックス) ファイティングマスターズガイド

enterbrain

この本の内容をちょっとだけ紹介

ミルミル わかる、システムガイド ★★★ これから始めるキミもかんぺきフォロー！

ワクワク しちゃう、キャラクターガイド ★★★ 全キャラクターのワザをぜーんぶ紹介！

ドンドン 進めるひとりプレイ ★★★ これでもう迷わない、ピンポイント攻略！

フムフム なるほど、ステージガイド ★★★ 各ステージの特徴をオリジナルマップで紹介！

モリモリ 勝てる、対戦攻略！ ★★★ これは読んでからのお楽しみ！

ガシガシ 使える、データファイル ★★★ フィギュア情報・隠し要素はここにあるよ！

・・・とにかく役に立つ情報がいっぱいなんだってば！





ファイティングマスターズガイド

enter brain

勝ち逃げゴメン 完全無敵の最終攻略！



大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。

大乱闘スマッシュブラザーズDX　ファイティングマスターズガイド